索尼：我们的体感技术领先任天堂数个世代！ 震撼价 6.99



最实用的狩猎打法特辑！

怪物猎人3 震撼彻底攻略

全BOSS讨伐心得解析，任务调和武器升级表

超薄PS3大泄露！

新机型规格全面进化！价格曝光！

引导业界文艺沙龙活动新潮流！

音乐制作人

齐聚一堂探讨音乐制作的未来

无双报道

最终幻想14／最终幻想13

薄暮传说／战场女武神2

忍者龙剑传Σ2／真女神转生

战国无双3／真三国无双·联合突击SP

焦点特报

传播盗版要坐牢？侵权行为罪难逃！

从PSPGO再读SONY的未来

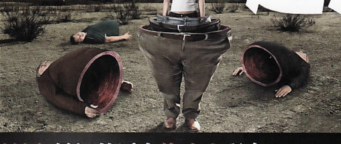
最后的最后一战，BUNGIE告别HALO系列

任天堂出手 为何如此赚钱？

从幕后分析任天堂DS和Wii主机占据游戏市场霸主之地位的秘密

2009年08月下 总第258期
ISSN 1006-5032
16 >
9 771006 503000

千呼万唤始出来，超薄PS3现身



今年上半年的时候，网上曾经流传出一篇关于PS3超薄机的报道，在这篇文章中公布了几张“超薄版”PS3主机的照片，然而由于照片不甚清楚，而且主机外观看上去颇为粗糙的样子，最后被人认定为是山寨机器和假新闻。就在前不久，又有一段名为“菲律宾黑市超薄PS3”的视频出现，近期更是在德国亚马逊上出现了主机预定信息，这一切的一切，终于向广大玩家们证明了传说中的超薄版PS3不再仅仅是一个流言，而很有可能即将成为现实出现在大家面前！ □文/北斗

见证，最初的谣言终成为现实

超薄版PS3的生产，其实没有任何悬念，毕竟前两代PS系主机都曾有过先例，真正的问题是具体何时才出？去年年底就有不少人指出将来索尼肯定会推出超薄版的PS3，至于究竟是什么时候，则语焉不详，大致也就是近两年内的样子。而从今年上半年开始，网上开始陆续流传出关于超薄版PS3的新闻，这其中大多数都是人为的假消息，而且这么快便推出超薄版的话，多少让人觉得不是那么可信。

正所谓“虚则实之，实则虚之”，由于上述缘故，因此那几篇关于超薄PS3主机的新闻便被大多数玩家看成了“山寨机”、“假新闻”，然而如今再来回顾，才发现果然是真事。

其之一 “山寨PS3”主机初现！

现在看来，最早证实超薄PS3存在的可靠报道应该是关于山寨PS3的消息了。这篇报道最早是在今年5月中旬的时候，网上放出了数张“超薄版PS3”的图片，其中有一张是主机的外包装图，还有数张主机外表面各端口的注释以及外观图，特别是各端口注释的图还有专门的中文图注说明。

虽然在此之前也曾有过类似的新闻，但之前都只是文字YY，属于“无图无真相”的那种，直到这些图片的放出，才真正让人感觉到了其或许还是有着一定的真实性的。但是从这次放出的图片来看，不知是由于照片没拍好还是什么缘故，可以确定的就是主机外壳采用了磨砂工艺，这样一来虽然没有了之前PS3外壳的镜面效果，但耐用度则会有明显提高。

另外，比较麻烦的问题是，从这些图片来看，这个超薄版PS3的外观看上去颇为粗糙的样子，就像是一个又扁又大的方块板砖，于是许多人纷纷称其为“山寨PS3”，这篇报道的真实性也就受到了严重的质疑。

其实之所以出现上面所说的这种情况，估计也与国内的山寨厂商们总是喜欢出一些类似的山寨主机有关，例如PS造型的8位机等等……所以包括小编本人在内的许多人一看到这个“外表粗糙”的超薄PS3，便很容易情不自禁的就将其定义为“山寨货”了。不管怎样，关于超薄PS3的可靠信息，已经从此被许多玩家们所留意。

其之二 后续，代工订单确认！



七月初的时候，据台湾媒体报道，不久前泄露的索尼轻薄款PS3 Slim游戏机在上周敲定代工厂商和出货时间，分别由和硕和鸿海各拿下50%的订单，于7月正式出货。之前关于PS3超薄机的图片在5月中旬泄露后，索尼台湾立即采取措施封锁相关信息传播，曾有种种迹象表明其会在6月初的E3大展中亮相，然而实际上并没有现身。而这次确认由PS2代工厂鸿海与PS3代工厂和硕共同分食订单，消息的真实性也就大幅提升。毕竟这种订单方面的事情，可信度还是比较高的。

其之三 再现，菲律宾黑市！

就在山寨机风云过去两个月之后，既今年7月中旬，网上又流传出一段名为“索尼轻薄版PS3 Slim现身菲律宾黑市”的视频。在这段视频中，估计是采用的偷拍的手段，所以并不大清楚，镜头抖动也比较厉害。从视频里的内容来看，拍摄地点应该是菲律宾某个并非正规的中小型商店之中，在柜台里摆放有和上次的“山寨机”外观及包装都很相似的超薄版PS3，店主甚至还将其从包装盒内拿出来稍作展示。惟一比较可惜的一点就是，这段视频中并没有超薄版PS3的实际运行情况，所以真实性上并没有被完全确认。

不过这种视频都已经放出了，就足以说明超薄版PS3主机的情况已经有很大的可能性了。毕竟，前一次的那些图片还可以解释成国产山寨机，但是国产山寨机还不会如此流行、以至于都能远销海外了吧？何况，即便是在国内都还没有见过这些山寨机。又或者说是菲律宾的山寨商们也有了此等雅兴？这个，听上去比较天方夜谭了一点……

小编以为，比较可能的一种解释就是：超薄版PS3确实存在，由于索尼将其生产基地放在了菲律宾，而这段视频中的主机应该就是从生产基地里偷偷流传出来的。

其之四 德国亚马逊，定音！

其实自“菲律宾黑市篇”视频放出后，超薄PS3的传闻就已经有较高的可信度了，而就在这两天，德国亚马逊上终于证实了这一点。“亚马逊（Amazon）”是一个世界范围内都有着很高名气的在线购物网站，其在全世界许多国家都有“分舵”，各类游戏主机的硬件、游戏和周边都能在上面以相对便宜一点的价格拿到，相信不少喜欢网购的玩家都很清楚吧。



在德国亚马逊上曾经昙花一现的超薄PS3主机订购页面。

一般而言，亚马逊上的信息基本上都是靠得住的，而就在这次，德国亚马逊上已经确认了超薄版PS3的存在。登录网站“www.amazon.de”，在搜索栏中输入关键词“PlayStation 3 Konsole Slim”就会发现超薄版PS3确实已经存在。虽然该页面中还缺乏详细的介绍信息，甚至都还没有正式开始接受预定，不过超薄版已经基本上是板上钉钉的事实了。最让人感到欣慰的就是在德国亚马逊的网站上看到的主机外观图，虽然照片不大，但相较于之前的那些图片，效果则要好许多，估计是索尼官方的图片。

不管怎样，事情发展至此已经没有任何悬念了。

超薄机，降价100美元？“PS3，你怎么还不降价？！”

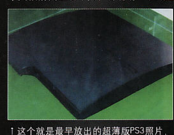


——近期要求游戏主机降价，特别是要求PS3和Wii降价的呼声似乎一浪高过一浪，而且不单是玩家，游戏发行商们也纷纷表达出了类似的意思，个别态度强硬的，大有你再不降价老子就不陪你玩了的架势。反观索尼，每当遇到这种事情总是一副老神在在，打死我也不降价。PS3现在已经是赔本买卖你再让我降不是要命么的态度，多次态度坚决的表示打死我也不降。

不过呢，对于索尼在新闻舆论上说一套做一套的陋习，相信大家也早已见怪不怪了。这不，最近一次索尼海外投资者会议上，就有消息透露出PS3生产成本已经下降了大约70%左右。具体内容是索尼副社长兼财务总监的大根田伸行表示PS3生产成本下降在预期之中，尽管具体的数字并没有公开，但他表示PS3从最初的投产起到现在，其生产成本大约下降了70%左右。“自从PS3开始投产之日起，我们就一直在想方设法稳定降低其生产成本，具体的数字不便透露，但过去两年来在成本削减和控制上已经收到了显著的效果……大约70%左右。”

从最初的每台800美元到……

虽然关于PS3主机的生产成本并没有非常确切的数据，但是目前业界大家比较公认的说法是：其最初投产时的成本大约是每台800美元左右。到了2008年1月的时候，有报告表示PS3的生产成本已经下降到了50%，也就是每台400美元。2007年10月底的时候40GB版PS3价格就曾经从499美元下降到了399美元，而2008年8月份，80GB版的PS3价格也从499美元下降到了399美元。可见，每一次主机生产成本大幅削减之后不久，都将有一次明显的降价销售活动。



↑这个就是最早放出的超薄版PS3照片，不得不说，那个LOGO看上去很不咋地。

按照索尼财务总监的说法，PS3的生产成本削减了70%左右，那么其如今的生产成本应该从最初的800美元下降到了240美元左右。根据游戏业界以往的惯例，基本上每次降价幅度大约都是在50美元或是100美元两个档位，而今年年初以来，已经有多名资深分析师指出，索尼的PS3主机年内将会降价100美元。从目前的情况来看，如今PS3的销售价格是399美元，降价100美元后的价格是299美元，按照生产成本削减70%后的240美元来计算，299美元的价位还是完全有可能的——仅以上述数据而言，索尼PS3不但终于摆脱了卖一台赔款一台的尴尬境地，甚至实现了硬件销售扭亏为盈的大逆转，240美元到299美元这将近60美元的空间，在扣除掉其他可能发生的费用之后，仍然也是盈利的。

不过呢，这里还是有一个疑问：那就是不知大根田伸行所说的生产成本已削减70%，是指从最初的PS3到现在的PS3厚机，还是从最初的PS3到尚未发布的PS3超薄版？另外，这次的超薄版除了外观和重量，在功能上是否会有何变动呢？

超薄机，索尼的惯例，历史的必然

从PS时代开始，主机发售数年后再推出一个更轻更精致的超薄版的惯例已经成为了索尼的光荣传统，正如本文一开始所言，超薄版PS3主机的推出其实没有任何人会怀疑，有悬念的只是其具体发售日期而已。

其实之前之所有许多人会怀疑超薄版PS3会在今年推出，主要是两个原因：一是这么快就推出超薄版简直是自己抽自己耳光，二是短短不到3年的时间技术进步有这么快吗？其实这两个问题都很好回答。

首先，如今PS3的硬件销量在三大主机中位居末席，如何在短时间内尽快提升装机量才是索尼拓广市场最重要的一步。推出超薄机，一是有价格优势，二是主机精致的外形也会为其吸引来更多的消费者。现在这个“厚版”的PS3，在外观设计上并不能算有多成功，其体型过于臃肿，重量也忒大，属于那种往家里一放，半年也懒得动一下的，而镜面的外壳初看上去虽然漂亮，但时间一久就极容易吸尘和沾上指纹。超薄机在这些方面都有明显的优势，正式发售的话根本没有什么抽自己耳光的问题，只会对提高PS3普及量有显而易见的推动作用。

另外，关于3年之内技术进步能否有这么快的问题。我们先看一下PSone的推出时间是在2000年，距离PS的首发1994年是6年左右的时间；而PS2的薄机推出时间是在2004年，距离PS2首发的2000年间隔缩短到了4年左右。PS3的首发是2006年，超薄版下半年发售的话，则间隔时间是3年，比PS2薄机的4年也只是快了1年而已。在这个科学技术、特别是IT行业发展日新月异的年代，3年对索尼的研发部门而言已经很充裕了，您没看问题三红主机360的版本不都已经换了一茬又一茬，单65双65一波接着一波，连任天堂这种超级不思进取的典型都给手柄的体感推出了强化设备，何况是技术的索尼乎？

新机器在功能上有哪些变化？

现在，超薄版PS3主机已经基本被证实，尚无法确认的主要是具体的发售日期，可以肯定的是肯定会是在今年年内，至于更进一步的消息，相信8月18日索尼一年一度的官方发布会上会彻底公布。对于广大玩家，对超薄机的关注主要有两点：首先是价格，这个在前文中已经提高，基本上是299美元左右了；其次就是功能上会有哪些变动，关于这一点，目前在德国亚马逊网站上有一篇据说是提前拿到测试版超薄PS3的玩家发布的功能简评，这里简单摘要如下：

优点！
1、超薄机的体积和重量上都有明显减少，体积上大约只有原版PS3的70%左右，重量上则减轻得更多；
2、有两个HDMI接口，比现在的PS3多出一个来；
3、功耗为80W，以前40GB PS3功耗在空闲状态下为125.8W，而80GB PS3为111.9W，这次在功耗上再次大幅降低；
4、很可能，其价格会比厚版PS3便宜（没说是299美元）；
5、所有游戏都可以用索尼前不久发布的PSP GO进行遥控操作，不过由于PSP GO的按键比PS3手柄要少，所以比较明智的做法是，将DUALSHOCK3手柄通过蓝牙连接PSP GO来进行遥控；
6、可以模拟运行PS2游戏；
7、功能上没有缩水，蓝光功能和附件都被保留；
8、linux下有独立可用的显示芯片，不再需要像以前那样用“CELL”进行模拟，显示效果更好。



缺点！
1、由于内置的是64GB的SSD接口硬盘，所以以后玩家想要更换更大容量硬盘的话会非常贵；
2、测试机的小风扇，不是特别安静，有点恼人，希望正式机改进。

如果以上描述属实的话，那么超薄版PS3还是非常值得期待的。更小更轻更省电，这些是薄机必备的优势，去除掉臃肿外形后的PS3仅从外形上看也确实会更吸引人，这也是索尼一贯的杀手锏。虽然是薄机，但各项功能上基本没有缩水，而是进行了完整的保留甚至有少许进化，例如增加了一个HDMI接口，增加了专用的LINUX显示芯片，可以与即将发售的PSP GO进行联动等——最后一条显然证明超薄版PS3与PSP GO是策划许久的产物。



↑关于超薄版PS3主机的传闻，其实早就有了，不过直到近期才算是真正靠谱。

当然，也有不如意之处，例如内置硬盘竟然采用的是SSD，虽然64GB的容量正常使用也够了，但对于喜欢DIY的玩家而言，想要换一块更大容量硬盘的话就得花上较多银子了；而小风扇噪音较大的问题，现在的厚机虽然发热量过大，但是运行时安静无声还是值得称道的。薄机小风扇噪音的问题，估计是考虑到空间的压缩和硬件布局而提高了风扇的功率所致，至于正式机是否会有所改进目前就不得而知了。

最后的疑问，445欧元的天价？

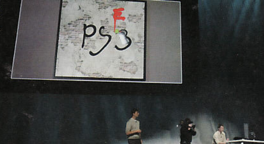
关于PS3超薄机的消息，最后是在德国亚马逊上得到了证实，但是，同样也是在这里，小编发现了一个问题，一个至关重要的问题，那就是价格——在德国亚马逊的网站上，超薄版PS3的售价被暂定为449欧元！

在之前对PS3主机的成本估算中，我们给出的其实际生产成本应为240美元左右，出售价格为299美元的话比较可靠，那么这个445欧元是怎么回事（要知道欧元可比美元更值钱）？莫非只是随便写了个数字？毕竟薄机价格不降反升的话，实在是说不过去了。

虽然已经有了PSP GO这样的无新功能机器价格不降反升的“恶劣先例”，不过PS3和PSP如今毕竟是完全不同的状况。索尼再“有种”，也不至于犯浑到次等地步，所以个人以为超薄版PS3最终299美元的发售价位还是比较实际和可靠的，这个“449欧元”可信度极低。

附注：就在德国亚马逊上公布超薄版不到48个小时，该页面已经被删除无法再进入，估计索尼对此次的情报泄露感到恼火而对亚马逊施压所致。之后又在网络上流传出超薄PS3就有两种硬盘容量版本的流言……不管怎样，关于超薄PS3的一切真相，都将在8月18日得以揭开。

我们领先任天堂数个世代
——索尼体感设备访谈



2009年的E3，是体感的E3，微软和索尼终于对任天堂凭借一台只是加了体感功能的“低端主机”，却能卖到大红大紫的情形再也无法坐视，纷纷发布了对应自己主机的专用体感设备。尽管索尼一直没有对自己的这个新周边正式命名，甚至连暂用名都还没有一个，而那个搭配了摄像头的麦克风一样的操纵器也让人感到新鲜。在最近的一次采访中，索尼高层主管甚至自信满满的表示：“在技术层面，我们的体感设备比任天堂的Wii Remote领先了数个世代！”那么，究竟是什么让索尼如此的自信呢？抑或又是一个“PS3模拟地球”的幌子？

□文/北斗

Kish Hirani（以下简称Kish），索尼欧洲硬件开发部门主管；Paul Holman（以下简称Paul），索尼欧洲技术部门副总裁。他们两个将为我们解答关于索尼体感设备的方方面面。

——你们怎么看待E3展上索尼体感设备发布后大家的反应？

Paul 我们早已将一些设备原型发送给某些人，E3上所做的只是将其展示给大众看。不过我认为开发商会非常有兴趣，因为它对游戏开发增加了一种新的机制，一个能够使他们的游戏更加独特的元素。

Kish 大部分最惊讶的应该是它的高精准度了，非常之棒。这项技术在军队中早已开始使用，许多学者应该也都见过，但是将如此高精准度的体感设备作为一项普通的游戏周边拿出来时，自然就会让人们感到惊奇不已了。

Paul 哦，当然如此。它是另一个世代的产品，甚至可以说是领先了数个世代。我知道现在Wii的某些游戏中由于体感的精准度不够给玩家造成了不少麻烦，但是我们设备不可思议的高精准度将会终结这一切。我建议你有机会一定要体验一下，这样就会明白它对玩家会有怎样的影响了。

Kish 我个人最喜欢的是能用它直接书写自己的名字。用鼠标控制写下自己的名字，这很困难；鼠标使用的是非常过时的动作追迹技术，通过这样来让你在显示器上书写名字——这就是你现在所能享用的精准度。而通过索尼的体感设备，你就像直接用粉笔在黑板上写字那么轻松，这就是我们在精准度上的进化。

Paul

Paul 我认为开发商第二个感兴趣的应该是它的摄像头系统，通过它你就能将更多现实性的元素组合起来，通过摄像头还能将现实图像输入到游戏中——这会给游戏产业带来更大的空间。我认为在将来还会看到更多的可能性。

Kish 麦克风也同样重要。它能确定你在房间中所处的位置，例如当我们几个坐在一起的时候，它就能辨别出是谁在哪儿说话。这项技术已经可以实现，但是如何将它有趣的运用到游戏中就要看大家了。

Paul 我们还没有让开发商们尝试这项新技术，想让它更加完善还有不少工作要做。在摄像头领域，已经有许多人花费了大量的精力在研究静态摄像头的图像识别功能上，我们取得了很大的突破：通过我们的摄像头，你看到的不再仅仅是对方的脸，还包括他们的肢体动作以及手势等等。这个功能即将提供给游戏开发商们，我们提供了大量新奇有趣的技术，何不联想一下“如果我是游戏开发者我会怎么做？”到了明年相信会变得非常有趣。

——说回到精准度的话题，你们有没有尝试过任天堂新发售的Wii MotionPlus？据说它的精确度也有很大提高？

Paul 我觉得这个问题你应该问那些正在为其开发游戏的厂商们，因为Wii MotionPlus不是为我们制作的，也不是我们的风格。

Kish 我们正在给游戏开发者们提供技术并教会他们如何使用这些技术，开发商才是真正在制作游戏的人，所以还是问他们更加合适。

Paul 我们对自己的技术非常自豪，这些技术非常之棒，不过我们也很关注人们准备如何运用它。

——你们怎么看待微软的Project Natal？是否认为它与你们的体感设备有很大不同呢？

Paul 哦，想一想吧：我们已经对这种基于摄像头的体感设备研究了许久了，例如以前的EYETOY就是出自我们之手，这个早在PS2时代就已经有了，可以说我们对这一套系统有着丰富的研发经验。真正让人感到兴奋的是它的构件单元系统、声音识别系统以及骨架识别系统。

——微软看来准备彻底取消手柄操作了，不过你们似乎并无此意？

Paul 实际上，我认为第一个被取消的是EYETOY。

——你是说Project Natal只是一个更时髦的EYETOY？

Paul 不，并非完全如此，我可没有那么说。我只不过是指出了在这方面曾经存在过的一个先例而已。让我感到兴奋的是我们正在通过各种方式全面提升我们的机器和系统，你可以将不少有趣的元素自由组合与应用。我总是很期待的想要见到工作室们能用它们做到何种地步，毕竟最后还是通过游戏开发商才能将创意化为现实。

Kish

——能否更详细的解释一下索尼体感设备是如何运行的呢？上面小球状的灯是干什么用的？难道摄像头还能识别不同的颜色？

Paul 你可以通过编程来设定颜色，因为它是通过RGB三原色原理来运行的，所以理论上来说你可以设定出各种颜色。同时，你可以将这个体感设备的四大功能同时运用到你的游戏设计中去，这样的话就会非常有趣了。

Kish 我不是一个游戏策划人员，不过如果我是的话，我可能会这样设定：当你正拿它在游戏中当作枪支使用时可以进行连续的灯光闪烁，或者是将其做成一个绘图笔，你可以选择各种各样的颜色来绘制图案等——对于有创意的人来说，总会想出各种各样的奇思妙想。

——但是操纵器上面仍然会有按键？

Paul 是的。

——按键数量会是和现在的DualShock震动手柄一样，还是更加简洁？

Paul 我不认为会是固定不变的。我们现在的一个方向就是尽可能早的将体感控制器的原型送给游戏开发小组们——我们自己的工作室、外部工作室，并且获得他们的反馈。我们已经做到这一步了，将设备原型交给人们来看看他们还有什么想要的，所以什么时候这个原型会成为最终的产品，将取决于游戏开发商们的需要。

——在今年的E3上，你们说过它的发售日期是在2010年的春季？以前索尼好像很少会提前公布发售日期（例如HOME），为什么你会认为设置一个日期会如此重要？

Paul 这是为了告诉大家它是真实的。游戏开发商们想要知道，如果他们正打算开发一款明年发售的游戏，那么是否有必要考虑将这个体感设备的功能和应用结合到这款游戏中去。我们必须传递出某些信息给大家。如今，我们知道这些技术的研发和完善计划，我们也知道何时可以将其进行商品化量产，但是我们需要确定必须有不少优秀的作品来支持这款设备才行。

——你们对2010年春发售这款周边有多大信心？

Paul 从硬件研发的角度来看，一切都在按计划进行。

——那么现在有多少对应这个周边的游戏正在开发中？

Paul 实话实说，我不知道。

——游戏开发商对这个有多大的兴趣？

Paul 很大的兴趣。考虑到目前的研发阶段，我们得到的体感设备原型数量有限，它们都已经投入到了测试之中，现在如何统筹这些原型设备的测试进度和回馈情况才是最困难的事情。据说不少人即将拿出非常优秀的点子来了。

口水不会影响销量！和田洋一怒对网络恶评！

株式会社Square Enix在8月7日发表了2010年3月期第1季度决算，销售量为293亿9900万日元，比去年同期减少1.2%，季度纯利润损失16亿7200万日元。

在谈到近期网络上针对大作《勇者斗恶龙9》的负面评论的时候，和田洋一表示："无论是褒扬还是批判的意见我们都把它当作善意的意见。（在网上）无论是极力赞扬还是拼命贬低，都不会影响到我们的商品贩卖。因为顾客们的判断是冷静的。（网上的）批评有些能够反映出游戏中的bug或者操作性不好，无论是喜欢还是不喜欢，给予这部游戏的是好评还是恶评，最后都不会和游戏的销量有太大的关系，（这种评论）到了一定程度之后就会自动消失。"另外在谈到DQ9的海外版制作，和田表示"现在没有计划"。他认为现在的DQ9还不能掀起全球性的轰动，在开始宣传游戏之前，必须做好本地化的各项工作。



那些网上恶意的批评绝对不会左右DQ9的销售！

↑尽管《勇者斗恶龙9》目前的销量保持在350万左右，但是和田洋一仍然坚信该作在日本最终的销量可以达到500万本。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS

电子游戏软件 VOL.258

MASTERMINDS 特别策划

REMARKABLE REPORTS 电软视点

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

■固定栏目

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）;2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：北京思得易咨询中心 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



忍者龙剑传Σ2



Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 258

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



↑手捧《怪物猎人3》喜笑颜开的玩家们，这是款神作，也将是Wii销量最高的第三方游戏。

SE公布2009财年第一季度财报 收购Eidos，欧美不利导致赤字

SCOOP 日本专讯

本刊讯 SQUARE・ENIX于8月初公布了2009财年第一季度的结算报告，由于Eidos相关等一系列欧美业务的不利，公司整体呈现亏损的情况。

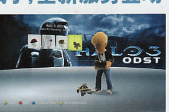
SE本季度的销售额为293亿9900万日元，同比去年下降1.2%，游戏部门销售额85亿1200万日元，同比去年增长7.2%，公司整体税后利润为16亿7200万日元赤字，同比去年28亿8300万日元黑字大幅下跌，游戏部门税后利润9亿9200万日元赤字，同比去年16亿6500万日元黑字同样大幅下跌。造成亏损的原因主要是对Eidos公司的收购事宜，除去收购费用外，偿还Eidos所欠的债务也出现了不小的开销，加上欧美地区游戏软件销售不景气，北美欧洲销售额与利润均退步较大，均在30至40个百分点。不过下半财年将有DQ9撑场，SE本财年的报表应该会相当喜人。



Xbox360夏季面板8月11日更新 游戏安装容量减小，全新服务登场

EVENT 美国专讯

本刊讯 微软预定将在即将到来的8月11日，通过XboxLIVE对X360进行最新一轮的系统面板升级，并在前段时间进行了抽选式内测，根据消息，本次更新追加了不少令人惊喜的实用功能。



根据参与了抽选内测的玩家反映，微软这次似乎对硬盘安装游戏方面进行了优化，很多游戏安装后的容量都比更新前小了许多，大约缩减幅度在5%到20%之间，甚至有从几GB缩减到几百MB的情况（如拳皇12），这种减肥对小硬盘用户来说无疑是天大的好消息，可以安装更多的游戏到自己的硬盘中，大硬盘用户也能节省大量的硬盘空间。除此之外，LIVE卖场还会新增专门的X360游戏下载服务“Xbox Live Games On Demand”，以及Netflix聚会、人偶纸娃娃等新功能，这些在先前的内测中就已经得到确认。等到8月11日，打开你的360登上LIVE，即可享受夏季更新带来的无穷乐趣。

SCEE公布科隆游戏展出展名单 大量新作在列，展前发布会瞩目



EVENT 欧洲专讯

本刊讯 2009年在德国科隆举办的GamesCom游戏展即将于8月19日开幕，各大厂商的展前筹备也都进入了冲刺阶段。近日SCEE公布了参展游戏名单，传闻已久的三小时发布会也变得越发受人关注。

SCEE参展的PS3游戏包括：《神秘海域2》、《战神3》、《暴雨》、《MAG》、《拉切特与克拉克 时间裂缝》、《歌星》、《虚拟宠物猴》、《白骑士物语》、《Buzz!》和《漫画英雄在线》。PSP游戏包括：《GT赛车P》、《小小大星球》、《摩托风暴》、《杰克与达斯特 失落的边境》、《Invizimals》和《海豹突击队》。

此外还有一些PSN下载游戏展出，以及据说正在开发中的五款未公布大作将首次与玩家见面。至于展前的三小时发布会，目前传言日盛，最大的可能就是超薄版PS3将在发布会上正式公布，这层神秘面纱隐藏的谜底到底是什么，只有等到18日晚间的发布会现场才会揭开了。

《现代战争2》豪华夜视仪限定版 只产一次绝无二版，欲购请从速

SOFT 美国专讯

本刊讯《使命召唤 现代战争2》是今年末最值得期待的超大作之一，而厂商也在不遗余力地提升它的商业价值，最近一款附带夜视仪的豪华限定版出现在我们眼前。

Activision的经理Robert Bowling确认了这款豪华限定版的收藏价值，称这是为最狂热的游戏爱好者制作的极致收藏品。厂商从一开始就考虑到很多玩家想要尽早玩到游戏的愿望，以及对该作无限的期盼，生产这款豪华限定版就是为了满足玩家的收藏欲望。限定版的出货数量将会非常稀少，并且绝对不会再生产第二次，“首发一个月后你就不会再看到限定版的销售，因为它们都已经摆到了收藏家的水晶柜中。”关于限定版附带的夜视仪，Robert Bowl表示这是一个非常具有创意的点子，它的存在就是为了让玩家们惊艳，这是推翻了很多方案，最终决定的设计，豪华限定版将会得到价值上的永恒。



HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●根据Activision的最新财报显示，于07年底发售的《使命召唤4 现代战争》全平台合计售出了1400万套，成为系列史上销量最高的作品。以此为契机，Activision表示为了回馈玩家们的热情，将为该作提供新的DLC下载，以满足狂热的游戏热情。另据消息，预定今年11月10日发售的《使命召唤 现代战争2》游戏预约数量已经达到了惊人的程度，预计正式发售后会创造新的销售奇迹。

●KOEI公司最近召开了大型新作发表会，正式公布对应Wii平台的新作《战国无双3》，游戏将采用全新的引擎制作，分为三个故事年代展开整个游戏，展现不同时代战国英雄们的传奇故事。新作将追加黑田官兵卫、甲斐姬、加藤清正三名新角色，原有的老角色也会采用新的建模和动作。游戏上市时间为今年11月。



←宫本茂应邀出席了《战国无双3》发表会。

●SCE宣布将在今年10月8日发售PS3网络RPG新作《白骑士物语 EX Edition》，该作即为游戏前作的内容强化版，收录游戏之前所有的网络追加下载内容，其中还包括将在8月份更新的最新要素，也就是说这款作品将是《白骑士物语》的真正完整版。

●最近日本新开播了一个以《樱花大战》为主题的广播剧节目，由大神一郎的声优陶山章央和大河新次郎的声优菅沼久义主持，内容为《樱花大战》系列的相关情报及趣闻乐事，预定每周更新一次，这似乎意味了SEGA将会有该系列的新动作。目前广播剧已经于8月4日开播，有兴趣的樱战迷不妨关注一下。

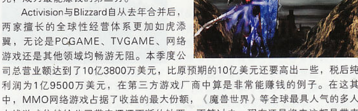
●PC平台恋爱AVG名作《白色像册》将在近期登陆PS3平台，并以高清分辨率进行重制，游戏是以大学生恋爱为题材的GAL类型游戏，游戏中女主角的声优阵容颇为豪华，平野绫、水树奈奈、朴璐美等一线大牌声优均在本作中倾情献声，恋声好好者千万不要错过。

●索尼宣布其在欧服PSN上提供的VidZone音乐下载服务累计下载量已经突破了100万，短短时间内受到了出乎意料的欢迎，索尼表示近期也将在美服PSN上提供此项服务，日服和港服推出计划尚未确定。



SCOOP 美国专讯 Activision公布09第二季财报 MMO网络游戏利润贡献最大

本刊讯 Activision Blizzard公司于8月初公布了2009财年第二季度的结算报告，在全球性多平台经营下，公司保持了高销售、高利润的业绩，纯利润接近两亿美元，成为最能赚钱的第三方。



Activision与Blizzard自从去年合并后，两家擅长的全球性经营体系更加如虎添翼，无论是PCGAME、TVGAME、网络游戏还是其他领域均畅游无阻。本季度公司总营业额达到了10亿3800万美元，比原预期的10亿美元还要高出一些，税后纯利润为1亿9500万美元，在第三方游戏厂商中算是非常能赚钱的例子。在这其中，MMO网络游戏占据了收益的最大份额，《魔兽世界》等全球最具人气的多人在线游戏依然给公司带来源源不断的钞票，不管过去、现在还是将来这都是带来利润最大的一块。其他方面，X360与PS3软件销售各占据了22%和15%的销售份额，Wii只占到了11%，这种比例在当今第三方中很少见，也间接证明了Activision Blizzard在高清机平台所下的力度是非常大的。

SCOOP 日本专讯 KONAMI公布09第一季度财报 同比去年降幅巨大皆因MGS4

本刊讯 KONAMI公司于8月初公布了2009财年第一季度的结算报告，凭借体育、音乐类游戏的热卖，公司本季度取得不错的销售成绩，不过缺少了去年同期MGS4的关系，利润同比降幅相当巨大。

今年4至6月间，KONAMI季度销售额达到559亿7500万日元，同比去年下降20.9%，其中游戏部门销售额246亿0100万日元，同比去年下降45.1%。税后利润方面，公司整体获利9亿400万日元，同比去年下降92.3%，游戏部门获利15亿4700万日元，同比去年下降88.2%。造成如此大幅度减收的情况，主要是因为去年同期PS3游戏《合金装备4》的全球热销，大幅度提高了去年的销售利润，而今年没有游戏大作发售，形成相对上的利润降低。不过日本和欧洲地区体育音乐类游戏依然销售上佳，《实况足球2009》和《大联盟2009》等作品保持着持续热卖的势头，欧洲的《DDR》新作也相当受欢迎。综合来看，日本仍然是其份额最大的市场。



EVENT 日本专讯 KOEI计划将在越南开设新工作室，10月开张 廉价劳动力减少开发成本，意欲扩大亚洲市场

本刊讯 来自《日经产业新闻》的消息，KOEI公司计划近期将在越南成立新的下属游戏工作室，以雇佣当地员工的方式，减少日益庞大的游戏开发成本。

预定成立的新工作室名为“Koei Tecmo Vietnam”，不过据称将作为KOEI的下属子公司设立，并非合并后的KT名下，KOEI对新公司出全资。工作室办公地点设在越南首都河内，预定今年9月中旬正式成立。目前KOEI正在着手公司领导层的组建和新员工的招募工作，新员工将主要招募越南当地人，经过筛选后，这些被录用的新员工将被送到日本和中国的KOEI公司接受培训，合格后上岗，因此员工素质不会与其他地区相差多少。当然，相对低廉的薪金水平才是KOEI最大的目的。



←越南古老而优美的山水文化希望可以为光荣带来好运，三国时期这里是中国的一部分呢。

在不发达和欠发达地区成立工作室开发生产是商业中的一大惯例，索尼和任天堂都有在中国的游戏主机生产工厂，KOEI这样如此会做生意的公司，廉价劳动力的手段当然不会错过。

KOEI在越南设立工作室，除了廉价的劳动力外，恐怕还有着其他理由，无双系列现在是KOEI唯一可以信赖的赚钱项目，而欧美无双系列没有市场，开阔东方亚洲市场是一个出路，越南这个地方也是因此而选。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●根据统计，于8月1日在Wii平台发售的《怪物猎人3》首周销量达到了52万套，此数字仅次于Wii第三方累计销量最高的《太鼓达人Wii》（58万），打破记录成为Wii销量最高的第三方游戏几乎已成定局。以此为带动，当周Wii硬件日本销量达到了空前的9.3万台，是前周销量的4倍以上，而《怪物猎人3》Wii主机同捆版消化率也在6成以上。

●来自kotaku网站的消息，据称Activision将在今年11月10日推出Wii版的《使命召唤4 现代战争》，时隔两年后将这部历代最高杰作搬上当初错过的Wii平台，目前Activision还未对此作出官方证实。

●EA首席执行官John Riccitiello最近在公司季度财报中，正式确认了《荣誉勋章》系列新作的存在，游戏正在筹划开发中，不久之后玩家们就会见到这款经典历史题材的FPS游戏新作了。



●据悉，日本DDM.TV已经确认，将在PSN上开放PS3成人AV电影的下载服务，玩家可以在PSN上下载各式AV影片到PS3上观看，而且这些影片都会以高清蓝光级别的分辨率显示，这对PS3的电影播放市场无疑是个相当大的刺激。

●根据统计，NBGI于8月6日上市推出的PS2版《SD高达G世纪战争》首日即取得了13.6万套的高销量，消化率达7成以上，很多游戏专卖店当天的存货均被一抢而空，出现缺货情况，在如今PS2上还能出现如此热销场面实在令人惊叹。此外游戏的Wii版也于同一天上市，销量约为2.1万套，与PS2版销量相差接近7倍。

●科隆游戏展最近确定了各大厂商新闻发布会的时间，SONY和EA将在8月18日举行，8月19日将会有微软、KONAMI、NBGI、Turtle Entertainment、Bethesda Softworks等厂商的发布会召开，目前德国时间与北京时间相差6小时，第一时间关注的玩家要提前准备好。

SCOOP 日本专讯 KT公布第一季财报 无双撑起脱光天下

本刊讯 KOEI TECMO公司于8月初公布了2009财年第一季度的结算报告，在合并公司的第一次结算中，KOEI的“无双”成为了撑起公司身家性命的最大功臣。

KOEI TECMO于今年4月1日正式成立，同时也是2009财年的开始，从这一天起KOEI与TECMO将合并结算财务报表。在刚刚过去的第一季度中，公司销售额达到69亿7000万日元，游戏部门销售额为44亿1500万日元，公司整体税后利润为负1亿0200万日元，游戏部门亏损5亿1700万日元，造成亏损的原因主要是开发费用均已投出，但作品发行都集中在下半财年，所以全年业绩预期依然可以看好。季度游戏方面，PS3和X360的《真三国无双5 帝国》取得了日本35万套的好成绩，在欧美上市的《高达无双2》及PSP的《真三国无双 联合突击》也都取得了不少销量，无双系列作品的热卖占据了绝大多数的销售额，KT完美继承了光荣的优良传统。



EVENT 日本专讯 日本法院判决烧录侵权人两年半徒刑

本刊讯 日本东京地方法院最近审理了一起烧录卡侵权案件，以非法复制NDS游戏数据，并上传销售为罪名，判处犯罪男子两年零六个月徒刑，这是日本又一起因游戏盗版侵权而进铁窗的案例。

根据报道，该获刑男子曾非法复制拷贝NDS游戏软件ROM，并通过一家名为DSGAMESJP的会员制网站上传，并以每款500日元的价格进行下载销售，从2007年8月至2008年11月间，该男子用相同手段贩卖NDS烧录游戏获取了450万日元的巨额暴利，年收入高达930万日元，这种行为无疑严重侵犯了游戏开发商的利益，也触犯了日本的法律。负责审理此案的法官对媒体表示，该男子的行为是对他人劳动成果和巨额开发费用的践踏，影响和危害极其恶劣，必须受到严惩。根据日本著作权法和商标法，除了判处该男子两年半徒刑外，还附加罚款、附加税等合计900余万日元的赔偿金。



日本下载还要付费，被抓到要判刑，而身处“成熟市场”的我们，到底是幸福呢还是不幸呢？

EVENT 美国专讯 微软发布2009第一季度财报 Xboz360业务持续两年保持盈利

本刊讯 微软公司于7月末公布了2009财年第一季度的财务报表，受经济不景气影响，公司整体利润比去年同期有所下滑。

去的三个月中，微软的整体利润为30.5亿美元，对比去年同期的43亿美元下降了约29%，公司的所有部门均有不同程度的下滑，相对的Xbox360部门下滑幅度比较小，只是盈利空间略有减少。在过去的财年第一季度中，微软在全球范围共售出了120万台Xbox360，比去年同期下降了约10万台，基本保持在同一水平，而过去一年共出货1120万台Xbox360主机，同比前年有着大幅度增长，连续第二年保持业务盈利的好调势头。相比之下上季度这种小额下滑基本可以忽略不计，因为随着每月市场热度的不同，各大平台都有着上扬与下滑的周期。而包括Xbox、Zune等业务在内的微软娱乐部门，利润同比去年下降了25%，大部分都是Xbox360以外的业务形成的，Xbox360和PC游戏平台仅有12%下滑，这部分是由于软硬件售价下调引起的，也就是所谓的降价效应，199美元的Xbox360还是给微软带来了一定利润影响。不过X360业务还是保持着连续第二年盈利的好势头。



↑大打价格战虽然对微软来说不算什么，但利润的下降是无法避免的。

在全球利润普遍下滑的本季度，微软也没能避免，但今年的胜负会集中于下半年一齐爆发，让我们瞧好吧。

EVENT 欧洲专讯 UBISOFT发布2009第一季财报 利润大幅下滑大量作品将延期

本刊讯 法国育碧（UBISOFT）于7月27日发布了2009财年第一季度财报，由于各种原因，公司收益比去年同期大幅减少，而预定本财年发售的诸多游戏大作均受到延期处理。


↑《分裂细胞 断罪"是目前UBI的最大看家作，希望它能交到好运。

本季度统计时间为09年4月1日至6月31日，在这三个月当中，育碧几乎没有什么像样的作品推出，像《狂野西部》这样的大作因为发售过晚也被算进了财年第二季度中，因此新项目上可谓毫无建树，对比去年同期，公司收益下降了约50%，原先预定的产品销售目标没有达到预期。而不利的消息不止这些，预定在2009财年发售的一系列游戏项目都不同程度地遭到了延期待遇，今年E3展上作为X360独占大作宣传的《分裂细胞 断罪》，从原定的财年第三季度延期至财年第四季度，也就是2010年1月至3月之间，同时延期到这个季度的还有Wii平台的《Red Steel 2》。另外，原定于第四季度发售的《幽灵行动4》被延期到了2010财年，本财年想玩到是不可能了。对于现在的育碧，我们只希望他能推出精雕细琢的精品，少些量产化的平庸之作，那样对自己对玩家都有好处。

育碧也将参加即将到来的德国科隆游戏展，下半财年预定发售的游戏都将在此出，让我们见证一下育碧今年的雄心壮志吧。

SOFT 美国专讯 《战地1943》创在线游戏销售记录 EA：我们创造了下载游戏新标杆

本刊讯 EA公司宣布，旗下的DICE工作室于XboxLIVE和PSN平台推出的游戏《战地1943》销量已经达到60万套，并创造了单日、单周、北美地区等多项在线游戏销售记录。

《战地1943》是一款以二战为题材的多人在线专用游戏，已通过XboxLIVE和PSN同时提供付费下载。游戏中玩家可以驾驶坦克、飞机、各式战斗机械参加大规模的集团会战，与十多名玩家一同享受真实又刺激的团队对战，并在前作基础上用新引擎加以改良，体验陆海空全方位的战斗乐趣。EA确认，该作于7月10日推出后，在XboxLIVE和PSN都受到了极大欢迎，下载数量持续攀升，同时在线游戏人数也居高不下，LIVE玩家仅用了5天就达成了4300万杀敌数，PSN玩家十天内也达成了同样的记录，其人气之高可见一斑。游戏的制作人Gordon Van Dyke表示，能参与制作《战地1943》的开发是件十分快乐的事情，能创下如此佳绩所有的开发人员都感到非常自豪，"我们创造了下载游戏的新标杆，成本低廉的《战地1943》为厂商和玩家都带来了无穷价值。"

《战地1943》自提出后一直是金会员限定下载，LIVE上的对战人气相当之高，有机会一定要体验下，你一定会被深深吸引。


↑飞机坦克加战舰，海陆空全方位的团战体验真的非常震撼，人气一直居高不下。

EVENT 国内专讯 2009年ChinaJoy于上海落幕 网游、TVgame、与排排站的美女

本刊讯 就像每年一次的例行作秀，今年的ChinaJoy再一次在网游与美女的海洋中落下了帷幕，由于SCE已经退出，本届CJ能给我们留下印象的，似乎只剩下零星的几点，和一排排琳琅满目的美女了。

由于连续六年参展均无效果，SCE今年退出了ChinaJoy，这也使得本就非常稀少的TVgame更加难觅踪影。纵观全场，只有EA的《EA Sports Active》、arc syetem的《苍翼默示录》算是小小的亮点，后者还是以街机游戏的名义展出的X360繁体中文版，显得有些不伦不类，颇为华丽的展台不知能为这款游戏提高多少大陆知名度。其他诸如UBI的《波斯王子》、天希的《真三国无双ONLINE》等也只能算是有TV血统的PC游戏。除了这些，盛大、腾讯、完美时空为代表的国产网络游戏大军占据了CJ的每一个角落，其中还掺杂着一些另人哭笑不得的山寨产品，也算是中国特色了。当然，不能不提的还有那人数越来越多，穿着越来越暴露的展台girls，制服、吊带、短裙、各式COSPLAY应有尽有，风头甚至盖过了游戏本身，实乃本届CJ最突出的一道风景。

↑CJ如今的卖点似乎已经不是游戏，秀美女才是展会的真正主题。

另外还有个遗憾，暴雪的《星际争霸2》因"血腥"原因没有通过管理部门的审批，无奈失约本次CJ，对比展会满天飞舞的大腿，真是不该说什么好。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●根据统计，SE于7月11日发售的NDS《勇者斗恶龙9》创造了新的NDS游戏销售记录，该作上市三周内累计销量已经突破300万，约为321万7500套，为NDS史上销售最快的游戏，以此为带动，发售当周日本地区NDS系列主机销量达到了14万台之多，是前周的两倍以上。

●TECMO宣布PS3版《忍者龙剑传Σ2》的美版将于今年9月29日发售，比日版的10月1日提前两天，GameStop还将有独家限定收藏版推出，包括游戏本体、官方游戏漫画、设定画集和服装下载兑换码等丰富内容。通常版售价59.99美元，限定版为69.99美元。

●Turn 10公布了X360独占竞速大作《极限竞速3》的发售日及上市详情，该作定于今年10月27日发售美版，Gamestop还将发售独家限定收藏版，除游戏外，限定版将给予玩家Forza社区的VIP资格，可从10部独占车辆中获得5部VIP限定车辆，还有一块2GB的U盘和精美的钥匙链赠送。

●SCE宣布风趣搞笑派游戏《胖公主》将于7月30日同时登陆美、欧、亚PSN平台，以14.99美元的价格提供付费下载，游戏支持最大32人同场竞技，玩家可以在游戏中选择自定义的主人公，扮演战士、法师、工人等各种职业，展开最大16人对16人的大规模集团对战。

●ATLUS公布了旗下著RPG正统续作《真·女神转生 STRANGE JOURNEY》，对应平台为NDS，预定今年10月8日发售，价格6279日元，该作仍为金子一马担任人设，登场的恶魔数量将为系列之最。

●NBGI正式公布Wii平台新作《超级机器人大战NEO》发售日为今年10月29日，预约特典为一本全彩的40页资料集，收录游戏中登场的14部作品介绍和机体、人物的设定资料，以及为角色配音的声优和开发人员的寄语，还有精美的彩色插画。

●SQUARE · ENIX公布了一款以NDS新作《沙加2 秘宝传说》为主题的同捆限定版NDS主机，机身为全黑色调，上印有《沙加》系列20周年纪念的堇色徽章，预定今年9月17日与游戏同时上市。





SCOOP 日本专讯 CAPCOM公布09财年第一季财报 整体增产增益生化5破500万

本刊讯 CAPCOM于7月底公布了公司2009财年第一季度的财务报表，凭借《生化危机5》全球的持续热销，4月至6月间公司销售额与营业利润均保持了增长的势头，还公布了整财年的软件出货计划。

本季度CAPCOM全球范围销售额达到了197亿9700万日元，同比去年增长了19.2%，税后纯利润为22亿3000万日元，同比去年同期增长了6.4%，这些数字绝大部分是由家用机软件销售促成的。在这其中，《生化危机5》无疑是最大功臣，尽管寄予很大期望的《生化尖兵》在全球市场均遭到滑铁卢，但3月份发售的《生化危机5》在其后的三个月内销售势头极为迅猛，X360与PS3版的销量均扶摇直上，截止本季度统计结束，该作全球出货已经突破500万套大关，成为了系列出货量最大的作品。另外8月1日在日本上市的《怪物猎人3》通过零售商订货，出货量已经达到100万套，证实了之前的传闻，这也成为了Wii平台日本第三方首个出货100万的游戏。CAPCOM还同时还确认了全财年出货计划，《生化危机5》全年继续出货60万，《怪物猎人3》预定全年出货200万，《失落星球2》预定全年出货270万。



↑《生化危机5》会在500万的基础上继续向上努力，这是系列最红火的一次。

CAPCOM现在是混得最滋润的日本第三方，只要握着多平台全球化这块牌，C社就饿不着。

EVENT 日本专讯 狩猎解禁！《怪物猎人3》首发 秋叶原迎来500人排队长龙

本刊讯 日本东京时间8月1日上午10点，CAPCOM的看家超大作《怪物猎人3》正式在全日本上市发售，各地区的零售店迎来了极为火爆的热销场面。

在秋叶原，很多玩家在前一天晚上11点就来到店门口排队占位，随着时间的推进，聚集的玩家越来越多，到8月1日上午9点，有的零售店门前已经排起了500人的长队，由于人数过多，游戏店工作人员及交警不得不把这些人疏导到路边以免影响交通。即使这样，排队的人群也站满了半条街，不少玩家一边玩着PSP的《怪物猎人P2G》一边等待着首发的到来。秋叶原的Yodobashi Multimedia Akiba当天上午9点举行了首发倒计时活动，制作人迁本良三同时出席，随着倒计时的结束，在场所有玩家同声高喊“狩猎解禁！呐喊声响彻了秋叶原的半边天。大批玩家拿到游戏后纷纷合影留念，一时间销售《怪物猎人3》的游戏店内店外都成了欢乐的海洋。迁本良三还在Biccamera店内把游戏亲手交到玩家手中，并签名留念。与此同时，CAPCOM在上午10点正式开通了《怪物猎人3》线上服务器，开始了新作的网络运营，官方狩猎活动也同时展开。



↑在场的人海齐声高呼”狩猎解禁“，那场面就像迎接一位英雄到来一样。

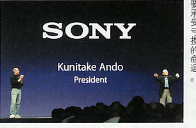
在如今的日本，能有如此热销场面的游戏已不多见，除了DQ和FF，怪物猎人已经成为了新时代的日本国民游戏。

SCOOP 日本专讯 SONY集团公布2009财年第一季度财报 全领域全地区亏损加大遭受巨额赤字

本刊讯 SONY公布了集团2009财年第一季度的决算报告，由于游戏、家电、数码等各领域业务的全面亏损，集团蒙受了200多亿日元的赤字。比去年同期大幅减少。

延续上一财年结算的巨额赤字，4至6月间SONY的业务销售状况依然没有好转的迹象，传统家电、数码相机等销售依然不景气，继续保持亏损，无论是日本还是欧美同比去年均呈数十位数的百分比减收，尤其是欧洲市场，达到了40%之高。亏损常年户游戏部门更是雪上加霜，不仅PS3、PSP硬件销量减少，软件更是销量减少了将近一半，再加上PS2余热作用的逐渐降低，对整体收益的拉动作用越来越小。整个SONY集团只有电子书籍末端业务呈现增收，但这点利润显然无法弥补整体的损失。对比去年同期的734亿日元黑字，本财年第一季度的257亿日元黑字可谓惨不忍睹，当然，从去年下半年开始的全球金融危机给SONY带来的影响是不可忽视的，这让SONY上一财年受到了2277亿日元赤字。本季度结算SONY同时调整了本财年预期，由原来的1160亿日元赤字提高到1168亿日元赤字。愿SONY早日摆脱经济影响重振雄风。

对于PS3的价格问题，业内业外对索尼的怨言由来已久，要求PS3降价的声音一浪高过一浪。但根据索尼的这种状况，降价只能带来更大的赤字，索尼咬紧牙关坚持不降价也是无奈之举。要打破这种局面，即将到来的科隆游戏展是个契机，比如超薄版PS3。



←索尼现在处于一个比较两难的境地，既要保持领先的技术，又要承受亏损的命运。

SCOOP 日本专讯 任天堂公布2009财年第一季度全球财报 软硬件均销量下滑营业利润降低，但依然赚钱

本刊讯 任天堂于7月底公布了2009财年第一季度的财务报表，今年4月至6月间，任天堂在硬件及软件方面均呈现明显的销量下滑，销售额也因此大幅减少，但任天堂并没有因此改变全年销售预期。

本次统计包括任天堂全球范围的业务状况，和其他众多日本公司一样，任天堂同样没有脱离业绩下降的情况，主机需求量降低再加上日圆升值，Wii和NDS上季度的销售额同比前季度有了大幅度的降低，同比去年同期降幅更是高达57%，从去年的517万台下降到223万套，NDS则是从694万下降到597万。软件方面，Wii游戏比去年同期从4041万套下降到3107万套，NDS软件从3659万套下降到2909万套，降幅都很明显。



↑任天堂的身家就像这座新盖的大楼一样高大而坚不可摧。

虽然软硬件均有所下滑，但任天堂认为这只是市场间歇性饱和，与游戏淡季带来的暂时现象，而且这点业绩小额下降对任天堂总体的盈利根本造不成实质影响，因此并未对全年软硬件的销售预期做出调整，2009财年Wii2500万、NDS3000万的销售目标不会改变，当然全年预期也保持不变。

其实对于任天堂来说，每天数钞票数到手酸的日子都已经过惯了，仅靠固定的几个品牌就能过的衣食无忧，短暂的销量下降只是小插曲而已，通过市场回暖和略微的调整，热销的势头依然会轻松保持下去，就像吃饭总会有没胃口的时候，等到牙好胃口好的时候自然就会吃嘛嘛香。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●根据统计，7月30日于日本上市的X360超大作《战争机器2》，首日取得了3.9万套的成绩，消化率约为50%，其中限定版2.6万，通常版1.3万，作为在日本发售的枪类题材游戏还算不错的成绩。

●根据统计，SNK一代格斗天王的系列最新作品《KOF12》日本上市仅取得了首日1.36万套的销售，其中PS3版9300套，X360版4300套，消化率只有约25%，基本可以用“暴死”来形容本作的表现。

●THQ公布了2009财年第一季度的业绩结算，该季度公司的销售额为2亿4350万美元，税后纯利润为640万美元，比去年同期大幅增长，达成此成绩主要归功于游戏软件《UFC 2009 Undisputed》的火暴热销。

●SCE公布了PS3《神秘海域2》日版的上市消息，该作日版正式名称定为《神秘海域 黄金刀与消失的船团》，将于今年10月15日发售，价格5980日元。

●SCE宣布大众系列的最新作PSP版《大众的爽快》将于今年10月1日发售。实体与网络版同时发售，UMD版价格为2980日元，PSN下载版为2380日元，游戏收录了12种既简单又有趣的迷你游戏，如掷铁饼、打拳击、模型大赛等。

●原《荒野兵器》系列制作人金子彰史成立的游戏开发公司“Witch Craft”于近日宣布正式开业，该公司已经在去年成立，并着手PSP和NDS游戏的开发，本次正式宣布开业也是为了配合PSP新作《魔法少女》和NDS游戏《THE裁判员》的推出。

●SCE表示已经为PS3用软件多罗新闻站》申请连续更新1000天的吉尼斯世界记录，这款PS3免费下载软件从2006年11月11日PS3首发开始提供下载，其后SCE每天都会提供相关更新，也就是一些游戏及周边的每日新闻，到今年8月4日，该软件就将迎来连续更新1000天的吉日，SCE称届时会有特别的纪念活动举行。

电软视点

从PSP Go 关注SONY的未来……

如果要说SONY在这个次世代里面临的最大挑战，莫过于是需要赢得开发商的支持。按当前SONY在游戏界的处境来说，就算还没有真正的面临挣扎的窘境，但是开发商们始终需要为他们的游戏在不同平台中做出艰难的选择。

Microsoft在所谓次世代的争斗中舒适地坐上了市场引领者的位置，Nintendo现在能够做任何他们想做的事情并且都能从中大赚一笔，更有Apple顷刻间用其产品打破了传统的掌机市场游戏软件的开发和销售模式。而只有SONY时常遭受来自开发商的各种打击。现在比较尴尬的是除了SONY自家的或者签订协议的第三方独占游戏外，PS3的独占软件阵容里已经基本再也找不到往日PS2时代那些成就辉煌的软件身影了。



↑psp和nds目前可以说并不是层面，sony真正的对手是apple。

特别是对于PSP而言，情况明显是相当糟糕，虽然PSP的销量达到了还算惊人的5000万台，但是出于软件方面的支持是相当薄弱的。然而，SONY已经准备好了来逆转这一切。

本届E3发布会SONY借PSP Go的亮相做出了迄今为止所有格式主导者从未企及过的最大胆决定：没有光存储介质，游戏完全数字下载。如果把Apple的举动暂时放在一边，SONY的公布显然是为传统游戏市场模式关系中的主机厂商、开发商以及直接收入来源的零售商三者提供了崭新的视点。现在SONY为他们的掌机同时提供了适用于老型号的旧有光碟贩卖以及面向PSP Go的完全数字下载，而显然他们的侧重点在后者。

但仅仅凭借发布新的硬件不能打破开发商和消费者对PSP的既定印象，SONY需要软件阵容，还有先机。然而在推动硬件的软件（首发软件）以及推动软件销量的硬件装机量之间总存在着明显的决策问题。

现在他们的策略是，与其去寻找新的，注重于数字开发的小组，还不如通过简化的提交/审核过程来寻找更加小巧的项目，把它们归结到一个新的PSN商店的游戏品牌中去，并以具有竞争力的价格来推向市场。换句话说，就是模仿Apple公司IPHONE和APP STORE的成功模式，把它用到自己的硬件中去。



↑将两台机器放在一起来比较，还是psp go更胜一筹。

SONY欧洲开发部主管Zeno Colaco，正是他在领导PSP的这次新变革。Colaco说："在SONY工作最能让我兴奋的就是目睹巨大变革的发生，而目前的变革就是消费者这个正在以一种截然不同与传统的方式来消费数字产品。"回到PSP首发的2005年，之前SONY从没有过这样的设备。

当时这样一个精致的产品就在这样一个"真空"的没有人会知道之后发展的情况下诞生了，之后DS凭借强大的软件阵容压制了PSP的销量，Apple也依靠他们小巧的手机从中插入并且使开发商感到惊奇，正是这些毫无争议的残酷的事实惊醒了SONY。SONY一直以来都努力找准自己的定位，致力于将这样尖端的产品向首发FANS之外的广义上的电子产品消费用户群推广。PSP Go和SONY的向数字方面扩展就是用来迎合这些消费者群。但是这并不意味着SONY过去几年都没有想到在这个领域做过尝试。

也许现在PS3的装机量暂时还落后于其他主机，但是PSN在线服务一直以来都是在不断的开展数字销售，比如本社的PSP GT5和WipEout，前者同时提供了BD和PSN下载的方式贩卖，而后者则只提供了网络销售。

SONY官方表示，到2009年末，PSP的软件传输管道为变成"流水线式"，将会有新的软件投放市场，并通过PSN商店来贩卖。而且这些新的软件内容会在PSN拥有它们自己的专用版块，会在不同于目前使用的PSN商店版块出现。在新的机制下，如果开发商的产品是小规模的项目，那么SONY的质量审核机制也会相应的缩小缩短。SONY的目的是寻找适合市场的最优解决方案，他们要让软件来寻找自己的定位，因为真正用到软件的是市场。那么我们就拭目以待PSP Go上市以后的表现，是不是能成为SONY再次崛起的指路灯。 □文/七曜

电软视点

最后的最后一战，Bungie告别HALO系列

《HALO》，大陆中文译名一般为《光环》或《光晕》，港台地区的官方译名则是《最后一战》。自从XBOX上的1代开始，HALO就成为了微软旗下当之无愧的顶级杀手锏，而负责开发制作HALO系列的Bungie工作室，也毫无疑问的成为了顶级游戏制作公司。然而，在最近的一次采访中，Bungie已经明确表示出了在制作完《HALO 致远星》之后，将彻底结束其的HALO系列制作生涯。

致远星，最后的盛宴

Bungie资深设计师Lars Bakken在伦敦接受CVG记者的采访时表示，预定明年发售的《光环：致远星》很有可能是Bungie最后一部光环作品："对Bungie来说确实如此，我们不会再为该平台开发光环作品；但微软那一边则不尽然，我们不清楚他们的打算，也许他们还有什么计划，也许他们此刻还不愿谈起。就Bungie出品的光环游戏来说，ODST以及致远星可能是最后的盛宴了。"



一直以来，人们早已习惯将Bungie和HALO这两个名字自然而然的联系在一起，尽管两年前Bungie工作室宣布脱离微软时，曾一度有许多人怀疑过其打算开始制作跨平台作品，不过两年过去了，Bungie仍然在致力于光环系列作品的开发。这次突然宣布预定明年发售的"致远星"将作为其最后制作的光环作品，确实有些出人意料的感觉。那么对于玩家来说最关心的有三个问题：HALO系列以后还会出吗？如果继续出的话由谁负责制作？Bungie今后又有什么打算？

永无终结的最后一战

首先，大家不必担心光环系列会就此终结，有着如此超高人气的作品微软如果放手让它就此结束打死谁都不会有人相信。记得在3代推出的时候就曾经宣布过将是"最后一作"，仅从3代的结局来看，光环的摧毁以及人类和星盟的握手也算得上是圆满或是告一段落了。

之后推出的几款作品，ODST是3代的外传，光环战争和致远星是前传，意思很明显：就算3代真是"完结篇"了，咱大可以在同时代或是前传上大作文章嘛。更何况，以光环的世界观设定来看，谁也没说过"光环"只有一个，回头再蹦出十七八个的让你去摧毁也完全说得过去。所以说，《最后一战》是绝对不会真的就是"最后一战"的，就如同最终幻想如今都"最终"到了13、4代一样。

至于Bungie之后，谁来继承这个重担，官方也已经给出答案了，那就是微软的内部小组"343 Industries"，该工作室由Bungie的前雇员Frank O'Connor领导，其曾经担任光环系列的开发监督，此外还有参与过MGS系列制作的Ryan Payton。虽然我们还无法确认其能否让光环系列质量更进一步，但至少应该不会太次。

Bungie，放手的勇气

虽然许多人可能不理解Bungie为何会作此决定，但想像一下一个制作组十年如一日的只开发一个游戏系列，即便该系列再成功，对于开发人员本身来说未必就是一件好事。如此漫长的时间被桎梏在一个系列当中，总会让人感到厌倦和枯燥的。

那么，在完成致远星之后Bungie有何后续计划呢？Lars Bakken表示："致远星完成后，我们为开发一款原创新作做好准备，但目前不能透露，我不知道何时我们可以透露详情，或许当我们准备好的时候吧。"虽然Bakken不愿意透露小组下一款作品的详情，但从他的话里看出新作很可能不再是第一人称作游戏"如果你回顾Bungie的过去，你会发现我们制作过很多不同类型的作品。从第一人称到第三人称再到即时战略，所以新作是任何类型都可能发生。"



可能有人会质疑Bungie离开了微软和HALO还能否再达到同样的高度，但就小编个人看来，能够这么做也是需要相当的勇气和决心，仅就这种不拘泥于过去成绩的开拓精神就值得我们敬佩，特别是和大多数不思进取的日本厂商比起来，就显得尤为难能可贵。□文/北斗





疾风流言帖 vol.38

科隆游戏展即将在本月19日正式开幕，各大厂商的发布会也会于前一天召开，届时各种爆料、、猛料都会一股脑儿地并发出来，而在这之前，各种渠道的大小传闻一直不绝于耳，什么PS3薄机、X360降价、各种游戏大作的真真假假，如果你有兴趣，不妨记下这些，到时候一起做比较看看准确度有几成。

□责编/翅膀



EA将推出掌上新作 掌机版《镜之边缘》？

60 可信度

《镜之边缘》今年在PS3和X360推出后受到了很多玩家的青睐，其第一人称的操作方式让人眼前一亮。最近EA展开了新一轮的动作，似乎掌机上也将推出这款创意之作。

EA最近向《镜之边缘》的开发商发出了指示，要求该公司制作针对PSP、NDS的《镜之边缘》试玩版，并在公司的年度销售预期上更新了这个项目，但没有对外正式公布，不知是何原因，这件事情只有公司内很少的人知道，并且没有具体的详情，但有一点值得注意，掌机版的《镜之边缘》将采用第三人称视角，而不是原来的第一人称，这个变动不知会对游戏的风格产生多少影响。试玩版预示着正式版的发布，掌机版的《镜之边缘》应该可以确定了吧，等吧，只能等。



你不要不相信 2TB记忆棒即将推出

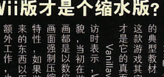
40 可信度

PSP目前流行的大容量记忆棒也就是8GB和16GB，但技术的索尼又一次让我们吃惊了，有消息称，索尼正在研制一款容量高达2TB的记忆棒，几乎可以让传统的硬盘汗颜。

这不是空穴来风，也不是外星人的科技，这的的确确是地球上的索尼公司研制的东西。索尼目前已经掌握了次世代高集成记忆芯片技术，可以把超大容量的存储空间凝缩到小小的记忆棒中，目前规格共分四种，Memory Stick XC Duo，Memory Stick XC-HG Duo、Memory Stick XC Micro (M2 XC)，Memory Stick XC-HG Micro (M2 XC-HG)。

但也有知情人士透露，索尼的这项技术目前只停留在实验阶段，还远未达到可以产品化的程度，近期推出64GB和128GB记忆棒可能性比较大。





胧村正本是高清游戏 Wii版才是个缩水版？

40 可信度

Wii的《胧村正》曾被厂商当作叫好不叫座的典型教材，而近日Vanillaware却对外透露，这款游戏其实是压低分辨率的成品，高清版本才是它的真面目。

Vanillaware的社长神谷盛治在接受媒体采访时表示，Wii版的《胧村正》并非它的半来面貌，当初在游戏设计时，游戏的动画桢数和原画都是以数倍大小来制作的，制作到Wii上是把画面强制压缩为480P的结果，以适应Wii硬体的特性，如果游戏移植到高清机上，只需要把原来的东西以原大比例显示就行了，不会有太多额外工作，也就是说Wii版只是缩水版，高清版才是本貌的还原。但他接着补充道，公司目前没有推出PS3和X360版《胧村正》的计划，目前还在高清游戏的技术试验阶段。看来他这番话仅停留在理论方面而已，并没有实际的例证。



《恶魔城》五十岚浩司最新动向 正在领衔新团队开发一款新游戏

50 可信度

五十岚浩司这个名字对于《恶魔城》系列的粉丝来说绝对如雷贯耳，《月下夜想曲》的经典直到今天都让人津津乐道，最近KONAMI传出消息，这位天才制作人似乎正在开发一款新作品。

五十岚浩司在《月下》之后就一直担任着本系列制作人之职，NDS上的《晓夜圆舞曲》等作品均是出自他手，而在今年的E3展上，KONAMI宣布将由小岛秀夫担任PS3/X360《恶魔城》新作的监督，让人惊喜的同时，不少人开始五十岚浩司现在的处境，为什么他不再担任《恶魔城》的监督了呢？难道他被撤职了？又或者离开KONAMI另谋高就了？正在业界普遍猜测的时候，KONAMI官方发言人Jay Boor对此事做出了解释，据称，五十岚浩司并没有离开KONAMI，而是有了一个新开发团队MercurySteam由他来领导，他将带领着这个团队开发一款新作品，至于是什么游戏、什么类型、什么机种官方没有透露任何信息，虽然厂商没有透露具体信息，但他的新作应该不是《恶魔城》，最有可能的是，他去用自己的才华开阔新领域了，我们来期待他的新创意作品吧。



变相降价？微软将取消PRO标准版 降低精英版价格准备迎接薄版PS3的挑战？

30 可信度

最近网络上泄露出一组X360产品包装的相关图片，其上面反映的信息引起了广泛关注，根据推测，微软很可能将取消现行的标准PRO版X360的销售，而只保留Arcade版和降价后的Elite版。

PRO版即自带60GB硬盘的标准版，也是微软发行量最大的主机版本，自2005年首发至今一直在销售这种版本（以前是20GB硬盘）。而本次照片再一次预示，微软即将停止PRO版的生产，并通过促销、清仓等手段尽快清空现有的RPO库存，令其逐渐退出历史舞台，据传将有一部分游戏作为同捆游戏搭配出售。

PRO版停产的消息同时伴随一个喜人的消息，搭配120GB硬盘的Elite版，即精英版将下调价位，价格降到现有的PRO版水平，也就是说，精英版将取代PRO版的地位成为X360的标准配备，120GB硬盘和齐全的配件会是今后主机销售的新标准。





《最终幻想13》的游戏开发非常顺利 我们将在近期公布具体上市时间

SE社长和田洋一于公司季度结算会议上说道：“《最终幻想13》的开发非常顺利，我们已经做好在东京游戏展上公布详情的准备，近期我们会公布该作的上市月份，至于什么时候公布，未来几周内就会有答案。”

——FF13是SE本财年最大的压宝项目，无论如何都会参展TGS的，至于和田说的上市日期，只希望他不是放烟雾弹，拖了这么久，再不确定就没人性了。



我们对索尼的体感控制器很感兴趣 灵敏度够好我可以考虑用它做《忍龙》

KOEI TECMO社长松原健二最近接受媒体访问时表示：“索尼在今年E3上公布的体感控制器我们非常感兴趣，如果它的性能真的如索尼宣传的那样，拥有足够高的灵敏度，那我们会考虑制作对应体感的《忍龙》，这是一个很新奇的体验，即使老玩家不适应，我们也有办法解决。”

——感觉是KOEI的老大对休闲游戏的体感市场动了心，以赚钱为人生信条的暗荣怎么会不惦记那么可口的一块蛋糕呢。



我们无法对《星海4》PS3版做出评论 那是个错误报道，现在已经被删除了

SE官方发言人最近对媒体做出澄清：“我们现在不能对《星海传说4》登陆PS3做出评论，Gamefly.com网站刊载的消息只是个错误，并且已经从该网站上删除。”

——前段时间Gamefly.com上曾贴出PS3版《星海传说4》的消息，引起了业内一片哗然，软饭们纷纷指责SE不讲信用，毫无道德。SE的这次所谓“澄清”言语间实在太过暧昧，实际上既没有否认也没有承认，这种态度让人不得不对《星海4》劈腿抱有一种莫名的心理，SE啊SE，把拍肩继续到底吧，不然就不是SE了，您说是吗？



我们不仅能做针对低年龄的休闲游戏 针对高年龄层的成人游戏我同样喜欢

任天堂游戏开发部总经理宫本茂最近对媒体表示：“我并不是不喜欢做针对高年龄层的游戏，过去的几年中公司出品了很多全年龄向的优秀游戏，带来了非常好的市场回报，这是一种成功，也是玩家们的需要，如果玩家希望玩到成人向的游戏，那我同样乐意去做。”

——宫本茂这番话的意思是，他并不是不能做传统游戏，只要他想做，做出来的东西一定能大卖，这就是天才的自信，对任天堂品牌，对自己的自信，既然大师这么说了，我们就记住他的话，等到那一天我们再来见证，全年龄控大师做出的“成人游戏”。

电软视点

传播盗版要坐牢？侵权行为罪难逃！

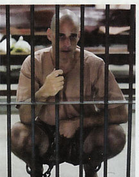
传播复制的游戏软件属于侵犯著作权的违法行为，这件事貌似地球人都知道。拜目前周围大环境的优良条件所赐，我们很难看到哪个商人因为贩卖盗版游戏被抓进去（街头卖光盘的除外），但是盗版犯罪的后果在国外却是非常严重的。近日日本京都地方法院裁决一名男子入狱两年半并处巨额罚金，原因是他未经许可私自发布NDS游戏ROM，违反了著作权法案和商标法相关条款。被告人朝雾由章，38岁，是日本大阪府寝屋川市高柳的一名普通会社职员。他最终被京都地方法院判处了2年零6个月有期徒刑，处罚金200万日元，另外还要被追缴罚款总计713万日元。审理此案的法官栩木纯一在结案陈词中表示，被告人的行为“是对投入巨额经费进行游戏软件开发的著作权所有者努力的践踏”，且“对版权所有者构成的不法侵害显而易见”。

除了贩卖、传播侵犯版权的游戏软件之外，以改造游戏主机、使之具备读取盗版软件功能为业务的商业行为也是重点打击对象。在日本男子因为在网上放NDS的ROM而被判刑的同一天，美国洛杉矶的联邦法庭也对南加州某大学的一名学生Matthew Crippen提起诉讼，控告他对PS2、Xbox360和Wii等主机进行非法改造，让这些机器可以读取盗版游戏光盘。这名27岁的大学生的行为违反了新千年数字版权法案。目前该人在缴纳5000美元的保金之后被释放，但是警察从他的家中搜查到的盗版软件数量巨大，如果罪名成立，那么他将被判处最多10年的有期徒刑。

这两件事情充分说明在以正版为主体的正规游戏市场，对游戏主机进行改造、传播和销售盗版软件是一件非常危险的事情。因为这些行为直接危及到游戏软硬件生产商在自己主要市场的商业利益，而且也违反了这些国家的相关法律。对于自己知识产权的侵犯，西方的著作权者自然不会等闲视之。他们不断向政府部门提出要求，制定和完善相关法律，将违犯者毫不留情地绳之以法。“音像产品有著作权就像人有人权一样”，这句口号在发达国家不是说说就算了的。

一般来说，盗版这种东西往往是在经济发展相对落后一些的地方比较猖獗一些，就像极端主义和恐怖主义一样，越是穷的地方越有市场。不过随着互联网的普及和各国经济交流的深化，各种侵犯知识产权的东西像改机芯片、烧录卡等周边设备逐渐从盗版泛滥的地区像发达国家地区流动，而各种P2P软件以及网络硬盘的普及，又使游戏的ROM和光盘镜像有了比以前任何时代都便利快捷的传播机会，因此当盗版开始从传统意义上的第三世界市场向发达国家逆袭的时候，原本过着只有正版市场的快乐生活的游戏商人们，第一次感受到一个沟通的世界给自己带来的可怕的威胁。不过关键时刻绝对不能手软，因此我们可以看到这些发达国家在打击盗版时候的力度和态度就像对待恐怖分子一样。

但是，盗版和恐怖主义还是有很大区别的。恐怖分子揣着炸弹在人群里引爆，会造成重大的伤亡，所以大家都提心吊胆地防着，起码有一个警钟长鸣的意识；但是盗版这个东西不但不杀人，而且还能使人花更少的钱得到更多的好处，使用者不但不觉得自己受害，反而觉得自己赚到了，所以要让人们从心底里反对盗版，支持知识产权，其实不是一件容易的事情。



←传播盗版音像与游戏软件制品是要蹲号子的，因此在国外盗版很难搞起来。

随着目前经济、文化传播全球化趋势的扩大，经济发展不平衡地域之间的利益矛盾也日益突出，其中盗版产品的回流也是一个十分严重的问题。在这个问题面前，发达国家的打击力度和决心是不言而喻的，但是问题真的可以如此彻底解决吗？谁也不知道。 □文/猴子

电软视点

满分的奇迹，到底是什么促成的？

满分满分满分！最近日本最权威的游戏媒体FAMI通连续给了两个游戏40分满分评价，相隔时间甚至不到一个月，一个是7月11日的《勇者斗恶龙9》，一个是8月1日的《怪物猎人3》，并且有一个惊人相似的情况，两个游戏都是延迟了一周等游戏发售后才出的评分，这满分，到底是怎么来的？

品牌促进效应

三流的商人买产品，二流的商人卖品牌，一流的商人卖标准。品牌效应是这个市场经济当中最重要的东西，只要拥有一块铁打的品牌，今后的商业之路就会便利得多。DQ，这是个什么样的品牌，这是国民RPG，只要有DQ的标题，即使里面只有个没瓤的壳子，也会有无数人前仆后继的争相抢购，一出新作，支持的狂热FANS都要用百万为单位计算，就算是慑于这么多FANS的威力，对作品的评分也要慎之又慎。而MH是近几年人气急剧飙升的新贵，玩MH就如一种时尚一样流行，《MHP2G》每天都在刷新PSP游戏的销量记录。狩猎人口逐日递增，在日本拥有PSP的几乎没有一个不玩MH，这样一个处于巅峰期的系列，品牌价值更是不言而喻。

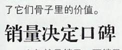
时间创造期待

这世界有一个真理，越是得不到的东西越吸引人，看着想着却不能玩着，那种感觉是一种很微妙的，很浪漫的，很痒痒的心理，在这种心理的牵引下，所有有关新作的消息都会是吸引人的，令人兴奋的，甚至引爆激情的，而等的时间越久，这种心境就越发旺盛，期待度会越来越高，就像一坛沉年佳酿，放的年头越久，香气就越浓厚，打开坛子时的陶醉感就越发令人难忘。DQ9自打首次公布，直到今天不知跳票了多少次，等到真正要发售了，又“意外”延期数月，您吊玩家的胃口也不用这么明显。MH3虽然没有跳票的历史，但家用机版上一作是在2006年2月，也就是说已经有三年没有家用机新作了，期间PSP的两作只能算是PS2版的移植强化作，家用机真正的续作望穿秋水式的等来的。



创新提升价值

这次两个满分游戏，具备的一个共同点就是创新，它们都是在保持传统系列作风格的前提下，融入了很多以前从未有过的创新要素，不是改良，也不是强化，而是足以影响游戏感觉的新要素。DQ9的同伴系统、多人联机同乐、培养系统等都超出了以往DQ作品的概念，甚至有不少人称玩出了FF的感觉，变得更好玩、更精致、更加时尚了，这无疑让DQ9达到了一个全新境界。而同样是更换平台的MH3，完全抛弃了前几代一直沿用的老引擎，用完全新式的制作，造就了一款画面、系统、游戏性都有着本质区别的新作，可以说从系列初代一直到08年推出的《PSG》，MH走的都是一条路，而本次的MH3，却开辟了一条属于自己的新道路，这条路比原来的路更光明、更有前途。创新提升了它们骨子里的价值。



销量决定口碑

人气就是销量，而销量就是游戏的价值，卖得好的游戏必定赞美的人多，



这点是不容否认的，一款游戏获得高销量就已经证明了人们对它的评价，既然有那么多人花钱买，那肯定人们对它的评价就很高，评价不高的话谁还会去买它呢？FAMI通的评分向来只是比较权威的参考，真正的价值还要看实际的销量，而靠评分影响销量这年头已经不再流行，人们会用自己的眼睛分辨谁是精品谁是垃圾。而媒体已经不想再把精力花在这种注定超高销量的大作身上，分不高吧，但最后销量高，证明媒体没眼光，分高吧，厂商卖得好又不会给我钱，那好吧，就用您自己的销量证明我的评价吧，这才是更稳妥、更保险的方式，未来FF13发售时，延迟一周的评分方式恐怕还会沿用，因为，只有游戏本身的素质才是最好的评分。 □文/翅膀

微软将360发动夏季中文攻势！



台湾微软近日表示Xbox 360将应暑假展开一连串夏季攻势，包括宣布扩大通路投资，公布达人推荐经典白金版游戏、推出Xbox LIVE玩家回馈计划、提供夏季Xbox 360优惠方案等，让玩家度过精彩的暑假。台湾微软娱乐兼设备事业处副总经理周文英表示，预计年底达成125款中文化游戏的目标，目前360中文游戏数量为一百刚出头，也就是说今年年底之前还将会有20多款360中文游戏发售。

现场同时也宣布，《最后一战3：ODST》与模拟竞速赛车游戏《极限竞速3（Forza Motorsport 3）》将同步在台推出中文版。前者中文版预定9月22日推出，后者中文版预定10月推出。



←台湾玩家选出的5款最受欢迎360游戏4个是中文版。



汉化专递 EXPRESS CHINESE

生化编年史汉化版正式发布

上期本栏目曾经向大家报道过由星组负责汉化的《生化危机编年史》，已经进入测试阶段即将发布的消息，就在最近，本作的汉化版已经正式发布。本次采用的是汉化补丁的方式，补丁格式为ppf。下载到的压缩包内包含ppf补丁工具（ppf-o-matic3.exe），使用方法非常简单：1、点击ISO File一行的软盘图标打开原始ISO文件；2、点击Patch一行的软盘图标打开ppf补丁文件；3、点击Apply按钮，稍候看到Patch successfully applied即为完成。

一般情况下，游戏仅在日版系统的主机上默认为中文显示，其他语言的系统请使用引导工具强制语言为Japanese后运行，或者可以使用WiiGF或类似工具修改ISO，以实现语言强制。自提ISO请注意原始镜像的ID应为RBUE08（美版）。另外，WiiFrii过的ISO会无法正常进行游戏，请自行替换原版main.dol或者寻找原始镜像。打好补丁的ISO也将于随后由星组放出。

PSP《魔界战记2》汉化版乱码问题

近期PSP上发布的汉化游戏是《魔界战记2》，本作并非新作，而是移植自2006年2月23日在PS2家用机上推出的“史上最凶S·RPG”策略角色扮演游戏：《魔界战记2》的PSP强化移植版。

这次的汉化补丁由多玩和PSPChina联合发布，在安装汉化补丁时有如下事项需要注意：1、如果出现运行不了的情况请安装Microsoft .NET Framework；2、由于系统字库特殊，程序员做了扩充替换处理，导致很多部分和老存档不兼容。目前已经发现的位置有：我方队员人名、道具名、暗黑议会的议员名、职业名及其称号。这些内容全部显示为乱码。目前的解决方法是，除了职业名可以通过一次转职后恢复正常，其他的部分无解，包括打通剧情读取新的通关记录也是无效的。除了以上的内容外，其他汉化内容如剧情等完全正常。新开游戏进度的话则不会有上述问题——这个，感觉处理得挺不好，特别是对那些已经玩了N久日版的玩家朋友而言。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
魔界战记2	基本完善	多玩、PSPChina联合汉化



←尽管是复刻版，本作还是有着不少粉丝的。

速度与质量不可兼得，口袋白金汉化版

这半个月里，NDS游戏方面发表的作品有4款，不过其中最吸引眼球的自然非超大作《口袋妖怪 白金》莫属了。作为NDS上的怪物级软件，本作自从发售之日起就受到了众多口袋饭们的关注，汉化版也是大量玩家所期待的。由于原作超大的文本量，这次汉化历时十个月，可以说是一项巨大的工程了。从目前发布的汉化版情况来看，整体汉化质量不能说优秀，只能用一般来形容，一些小地方和细节之处还是有错误和不妥之处的。但是不管怎么说，对于义务汉化的工作者来说，还是值得感谢的，只不过对于这种期待度极高的超大作，如果能够再多付出些精力，而不是过于赶时间，将汉化质量再做提高的话，就更值得感激了。

本次推出的汉化版包括简体和繁体两个版本，由于图片数量众多，只对文本进行了繁体化，请港澳台同胞予以谅解。日版存档可通用。但人物和精灵等可自定的名字会保留日版存档的名字，不会自动转换，而新遇见的精灵是中文名，无需担心。游戏可以正常使用各种wifi设施，但由于wifi服务器不支持中文，在使用wifi后精灵名字有可能会出现乱码，解决方法是将精灵名字改成日文或英文。不要过分使用金手指，开太多老金很容易导致死机。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
口袋妖怪 白金	基本完善	ACG汉化组
我来守护你	基本完善	Soma、游戏饭饭个人汉化
蔷薇之介侦探日记	基本完善	樱月汉化组
灵魂泡泡	基本完善	兔友汉化组

轶闻：印象最深刻的汉化

对于索尼这样的官方汉化团队来说，每年都要汉化十数款甚至是数十款的中文游戏，那么，在这些汉化作品中，这些汉化成员自己印象最深刻的游戏又是哪几款呢？

团队负责人陈云云表示“虽然参与过许多游戏，但每款游戏均给我留下不同的印象。”像是《迷雾古城ICO》第一版送到，并看到的确是自己写的中文显示在画面中的刹那曾经万分感动那历史性瞬间；负责《命运传奇2》时，每晚回家或躲到椅子上睡觉前必做的事是下载当天晚上完成的更新版数据，6小时后却又得爬起来开始烧录，也曾经为了揣摩每位角色而偷偷地半夜一个人在公司里自导自演游戏中的场景。因此，在汉化团队所在的办公室，对陈云云的一项不成文规矩就是：千万别在他赶工时问他在干什么，即使有什么奇异动作大家也都习惯性地不多过问，早已成了出名的“怪人”一个（汗）。

成员林柏毅表示《小小大星球》是次非常愉快的工作经验。不只英国的制作团队Media Molecule 非常Nice，也和韩国、日本等地的担当建立起了革命情感，达成了全球同发的目标。《小小大星球》除了提供玩家们彼此分享、发表创作的网络社群和几乎每周都会有游戏套件的更新外，游戏系统也一直在持续不断地进化中。当然，相对的工作量也很大……每天一早到公司信箱里都是《小小大星球》。另外，这次也做了许多像是公仔、环保纸袋、档案夹、杯垫、鼠标垫、月历等宣传物，感觉自己都快被淹没了（笑）。

↑每个汉化工作者印象最深刻的作品未必一样，但毫无疑问都是付出大量心血的。

成员周绍竹表示，大部分中文化游戏都力求达到与原版同步发售的目标，其中也有因发售日接近亚洲旧历新年的游戏，这时他们便会极力争取较日本更早发售，如2008年的《MyStylist》。由于亚洲版的制作进度比日本版更紧迫，相关作业的进行就是马不停蹄地联系、确认、作业。2007年的《捉猴啦 猴子爱作战》经过各种沟通和交涉，收录了亚洲版独有的隐藏角色和道具。此外《Hakuna Matata》这款从游戏名称的决定就一波三折，虽然翻译量不少，翻到最后还曾为感受到大自然的哲理而感动呢。自从接触了《Hakuna Matata》，就爱上了国家地理频道与动物星球频道等纪录片（笑）。

成员刘明龙表示，PS3的《源氏 神威奏乱》因为是与主机同时发售的游戏，在当时严苛的状态下还要同步发售，难度比平常高出好多倍，作业时间却是少得可怜。过了这么久现在应该可以说了，这款游戏从开始中文化到除错结束只有2个星期！除了通宵作业之外，真的要感谢其它团队成员、制作部门、商品管理部门等所有人的帮忙，才能达成这不可能的任务。



在传说中的艾欧鲁塞亚大陆，生活着许多种族。
这些人有些在这里土生土长，有的迁徙而来。
经过多年的纷争和融合，他们开始和平相处。
不同种族的人们，不同的职业，还有不同的生活。
大家都生活在和平的环境中，
但是，战乱纷争与怪物的威胁也时有出现。
在幻想世界的大陆上，生活在继续……

FINAL FANTASY XIV

株式会社Square Enix于8月7日更新官网，公开了关于FF系列最新作《最终幻想14》的情报。该作和FF11一样，属于多人在线角色扮演游戏（MMORPG），预定在2010年开始运营，分为PlayStation 3和Windows两个版本，目前公布的是PS3版的情报。

这次公开的内容包括游戏舞台最初舞台“艾欧鲁塞亚”（Eorzea）以及游戏的故事梗概与时代背景，官网公开了《最终幻想14》的5大种族。这些种族包括休兰（Hyuran）、米柯特（Miqo'te）、拉拉菲尔（Lalafell）、艾列赞（Elezen）、罗加丁（Roegadyn），这些种族的人物造型与《最终幻想11》中的休姆、米丝拉、塔尔塔尔、艾露文和加尔卡族十分接近，但是他们只是在外表上与FF11中的种族相似，在细节设定上与《最终幻想11》有很大区别。 □文/猴子

Hyuran
人数最多的种族

休兰族是为艾欧鲁塞亚大陆人口数最多的种族，与地球的人类最为接近。经过3次大的移民潮、分别从邻近的岛屿和大陆而来到这里，为这里的文明进步提供了巨大的推动力。

Elezen
崇高的种族

艾列赞族是艾欧鲁塞亚大陆的当年休兰族来到这里时，被艾列赞族视为侵入者，双方爆发过战争，如今两种族和平共存，除了隐居在边界的少数艾列赞族之外。

Lalafell
友善的种族

拉拉菲尔族原本是居住在南洋岛屿、以耕作为主的种族，后来到艾欧鲁塞亚大陆，逐渐在此定居。体型娇小可爱的拉拉菲尔族善于使用各种魔法，与其他种族都保持着良好的关系。

Roegadyn
豪迈的种族

罗加丁族主要生活在海洋地区，具有巨大的身形、强健的体魄，是十分强悍的战斗民族。很多罗加丁族人都从事任船员、佣兵或保镖等职业，甚至还有人以海盗为业。

幻之大陆的国际都市

↑FF14利用PS3的强大机能，把游戏的主要舞台——城市的氛围描绘得更加大气。

Miqo'te
孤独的种族

在很多年前的冰河时代，狩猎民族米柯特为了追捕猎物，越过结冰的海面，来到了艾欧鲁塞亚大陆。这个种族分为昼行性和夜行性两大团体。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想14			2010年运营开始
	角色扮演	Square Enix	价格未定	日版
	BD-ROM	多人在线	记忆容量未定	审查预定

次世代最强网络游戏计划始动 游戏系统情报内容初步公开！

艾欧鲁塞亚大陆是一片令各个种族都为之神往的土地。在过去，以城市为中心的各个国家分别以十二神明中的一位神明作为守护神，由于领土与利益上的争夺，各城市国家之间曾经在很长一段时间内处于战争状态；然而在15年前，曾被视为艾欧鲁塞亚大陆现存六大城市中的强国“阿拉米戈”（Ala Mhigo）被加雷马尔（Garlean）帝国攻陷，帝国军拥有在天空航行的战舰与装备自动武器的士兵，艾欧鲁塞亚的其他城市在帝国的威胁下决定秘密签订军事同盟，进行合作，幸运的是帝国并未继续进行侵略，使艾欧鲁塞亚大陆进入了暂时和平的时代。但是这种和平不是永远持续下去的，来自不同都市国家的人在各种错综复杂的矛盾中保持着微妙的关系。



为了预防未来可能遭受的战争侵袭，各国负责人决定按照新的军事同盟计划强化自己的防御力，但过去很少城市具有自己的正规军，大多采用佣兵制度。在阿拉米戈沦陷后，这些城市的统治者开始建立起专门负责城市防御的正规军部队，以便在需要的时刻快速动员。但是这一行动也导致许多佣兵失去了工作，变成社会的不安定因素，这时候，有组织能力的佣兵队长开始聚集能干的佣兵与人们，组成了民间互助组织，希望利用人际关系把原先处于矛盾状态的人集合起来化解分歧，解决各式各样的纠纷。本来这个组织是自发形成的，后来逐渐演变成一种严密的固定组织——工会。慢慢这些佣兵就是玩家们要在游戏里扮演的角色，就这样，属于玩家自己的冒险即将在各大城市的工会开始。

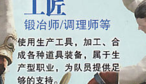
用装备来决定你的职业，自由度极高的系统！



《最终幻想14》的装备系统是游戏最基本的要素之一，角色只要改变手上所持的武器与工具，可以改变角色的特性（职业）；玩家可以依据个别的装备种类来提高各自的能力，例如手持剑盾等武器的就是战士，手持法杖的就是魔法师等等。总之一句话，职业变更由装备决定。

战士 剑术士/弓术士等

使用常规武器进行物理攻击的普通职业，属于队伍中的主攻手的角色。



采集者 园艺师/渔民等

使用采集道具，在不同地方寻找各种素材，是队伍里的后勤保障者。

工匠 锻冶师/调理师等

使用生产工具，加工、合成各种道具装备，属于生产型职业，为队员提供足够的支持。

魔法师 咒术士/幻术士等

使用魔法杖作为武器装备，使用各种魔法消费MP攻击敌人，也有辅助效果。

本游戏采用任务制，其核心部分为“工会卡片”（Guildleves）系统。所谓工会卡片是一种金属边框的长方形水晶片，当派遣任务时，委托者给冒险者这些卡片，允许他们为了达成任务采取必要的行动，包括像进入限制区域、在私人领地狩猎或采集，或者与被视为敌人的国家谈判等。

从骑士到保镖，越狱之后的冒险，与伙伴们邂逅！



《薄暮传说》原本已于2008年在XBOX360上发售，这次预定于今年9月份发售的PS3版属于追加了不少新要素的移植作品。



↑日式RPG在严重需要此类作品的360上反而卖得不怎么好，移植也就理所当然的了。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：薄暮传说		2009年9月17日	
	角色扮演	NBGI	7800日元	日版
	蓝光	1人	记忆容量未知	12岁以上

Fran 弗兰

Lita 丽塔

Judis 茱迪斯

追加了不少全新要素的移植作

PS3版薄暮追加了新角色“帕蒂 弗璐璐”，是个身着海贼样服装的少女，用枪战斗。其他还有主要剧情部分全语音化，追加了非常丰富的对话内容。本作的预约特典是弗兰、尤利和艾斯蒂尔的新服装下载码，他们的造型分别来自深渊传说的卢库、亚修和迪亚。剧场版OVA的上映日期也已经正式确定为10月3日。 □文/北斗



↑画面上秉承了传说系列一贯的风格，动画版的表现让人看上去感觉很舒服。



→这次可以在状态画面中直接欣赏女性角色们身着泳装的样子了，不看白不看，看了也白看。



从特殊武器上学习全新技能，学成之后即使卸下武器也会保留

在状态画面欣赏泳装之姿

本作会增加只有在换衣服时才会发生的对话，所以玩家在此时就要注意触发对话，肯定有值得期待的有趣对话出现。有的玩家对在游戏中没法好好欣赏角色泳装的画面感到遗憾，而这次游戏明确表明玩家如果想看到全身的话，进入状态画面就可以了，在那里可以好好欣赏全身的泳装姿态。此外，根据角色所穿衣服不同，在战斗等场合台词可能也会产生变化，不仅仅是泳装。看来官方也是充分考虑到了某些特殊爱好玩家的需求啊……



红绿蓝三色气槽发动特殊技

←用“フェイタルストライク”压制敌人的系统。



→战斗画面左方气槽攒满后就可进入了“オーバーリミッツ”状态。

薄暮传说改编电影

《薄暮传说》的动画电影名称为《薄暮传说 初次打击（The First Strike）》。负责电影版制作的是至今为止传说系列OP动画的御用工作室Production I.G。剧中会表明游戏本篇所描绘的时代之前的背景，讲述了擅长使用剑术的青年尤利，原本是骑士团的团员之一，后来却当上了保镖。在种种误会下尤利被当作犯人关进监狱，为了洗脱罪名及找寻真相，越狱后的尤利在逃亡路上与女主角艾斯蒂尔相遇……



↑这已经不是传说系列第一次被改编成OVA了，之前的反响还是不错的。

真·女神転生

STRANGE JOURNEY

NINTENDO DS NDS	本刊译名：真·女神转生 奇幻旅程		2009年10月8日	
	角色扮演	Atlus	6279日元	日版
	卡带	1人	容量未定	15岁以上

勇闯异次元拯救地球危机

ATLUS宣布，将于10月推出经典角色扮演游戏《真·女神转生》系列NDS最新作《真·女神转生 奇幻旅程（STRANGE JOURNEY）》，并在官方网站放出了游戏内容介绍与宣传影片，供玩家参考。《真·女神转生 奇幻旅程》是1992年推出的《真·女神转生》系列最新作，该做承袭了系列的特色，拥有以近未来风格的现实世界为基础的世界观，玩家需要说服恶魔，使它们成为伙伴。 □文／猴子

←在游戏中登场的恶魔种类众多，玩家们的任务就是把它们收为同伴。



神秘空间黑色大地 探险战士无所畏惧

游戏故事叙述21世纪初期南极突然出现能让一切物质分子崩坏的巨大异次元空间“黑色大地”。联合国决定集结各国精英组成的“黑色大地调查队”展开调查。

与伙伴一同面对未知空间

在游戏中，玩家将扮演隶属于黑色大地调查队1号舰“赤妖号”的日本士兵主角（名字由玩家决定），与其他成员一同搭乘最新科技研发的陆空两用巨型移动母舰，以高科技结晶的“抗魔装”与异次元空间中出现的神怪周旋。

多种仲魔登场



↑成为同伴的怪物的资料会详细地在游戏中显示，玩家可以自由选择这些同伴。

↑这个是神话传说中的兽人狂战士。

←随着剧情的发展还会有各种选择肢的出现。

驾驶海陆空战舰，在黑暗中行驶 前方未知命运在等待着他们……

次世代登陆舰赤妖号

玩家所搭乘的战舰“赤妖号”（レッドスプライト号）是黑色大地调查队的1号舰，由某大国开发的巨大装甲车，不但可以在陆地上行走，还可以在空中飞（飞空艇？），适合在未知空间探索，是队员们可以依赖的唯一的安全据点。

游戏承袭系列作典型的3D迷宫探索玩法，登场恶魔总数超过300种，是系列作之冠，其中包括许多系列作玩家熟悉的旧恶魔。所有恶魔都由金子一马担任设定。玩家可以让恶魔加入成为“仲魔”，或是通过“恶魔合体”系统来创造出新的恶魔。

「我们是精英中的精英 奉联合国之命到黑色大地调查」

主人公

日本出身的士兵，接受过严格的训练和军官教育的精英人员。在联合国的指派下编入“黑色大地调查队”，配属在舰外调查和保安的“机动班”。

「巨大蜥蜴只是谣传吗？它的背后究竟隐藏着什么秘密呢？」

塞雷宁

来自俄罗斯的女科学家。对于“黑色大地”的各种怪异生物有着丰富的知识，是队伍中的灵魂角色。虽然不是军人，但是在特遣队里享受中尉军官的待遇。

「只要整个舰队齐心协力 就没有完成不了的调查任务」

戈尔队长

黑色大地调查队的队长。以卓越的领导能力和执行任务的水平而获得一致的认可，被任命为这支调查队的队长，率领队员们展开调查活动。

「只要是能取得的东西 哪怕拼命也无论如何都要得到」

西梅内斯

在美军服役多年的资深士兵，多年来一直努力奋斗，从二等兵做到军官。在组建调查队的时候，他自告奋勇地加入，并且利用自己的力量为大家提供帮助。

征历1937年，内战爆发！

亚班·哈丁斯

继承阵亡兄长遗志的主人公

亚班是一位重视友情的热血青年。他的哥哥在兰西尔军事学院突然死亡。为了寻找背后真相，他也进入该校，现在是全校最差班级“G班”的班长。

关于前作《战场的女武神》

《战场的女武神》是2008年4月在PS3平台上推出的战略RPG游戏。这部作品与传统意义上的战棋和即时战略游戏不同，在系统上兼具战略性和动作性。值得一提的是游戏的美工，和许多战争游戏不同，本作采用类似水彩画的风格，清新脱俗，在日本和海外都得到了不错的评价。游戏的背景原形是20世纪30年代的欧洲大陆（二战前夕），但是国家名和剧情中的事件全为虚构。游戏的故事发生在欧洲的小国“加利亚公国”，故事的主人公是一群抗击侵略的义勇军士兵。游戏以这些小角色的视角描写的充满感情的故事得到了玩家们的欣赏。 □文/猴子

↑“瓦尔基里亚族”的神兵依旧是游戏的话题。

戦場のヴァルキュリア2

◆ガリア王立士官学校◆

PS Portable PSP	本刊译名：战场的女武神2 加利亚王立士官学校		2009年冬	
	角色扮演	SEGA	价格未定	日版
	UMD-ROM	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

士官学校的年轻学生们投入平叛战争！

加利亚公国与东欧联合帝国的战争结束2年之后，这个本来就不大的多民族国家在对外作战处于胶着状态的情况下又面临新的麻烦。在该国南部，主张排斥少数民族达尔克斯人的极端民族主义者组织了“加利亚革命军”，发动武装叛乱。政府军刚与帝国军交战，处于疲敝状态，镇压“革命军”失利，加利亚内战升级。和上次的抗击外敌不同，虽然对方是叛军，但是公国不能组织义勇军来镇压自己的同胞。因此公国政府决定把国内唯一的陆军军官学校的学生们派往镇反的第一线。这次游戏的主角就是这些军校的学生。这些乳臭未干、未曾经历过战场厮杀的年轻人究竟能否在关键时刻担任起平定叛乱、维护国家统一领土完整等令人头痛的问题呢？恐怕下达执行命令的当权者自己心里也没数。但是在后来创造历史的，正是这些籍籍无名的学生们。

变更游戏平台，改良游戏系统和操作！

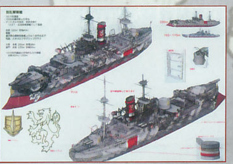
田中俊太郎谈游戏制作

前作是在PS3上发售的，这次则改为PSP平台，从画面最强的电视游戏主机到画面最强的掌机，SEGA在制作《战场的女武神》的时候充分考虑了游戏的玩家群。为了让更多玩家感受到《战场的女武神》魅力所在，制作者决定将游戏改在PSP上制作。在制作新作的时候，SEGA决定把上一代战斗系统的精华部分“BLiTZ”再进行大幅度的强化。关于自军部队的成长与调整部分，这次也充分强化了，通过PSP的Ad-Hoc模式，制作者发现可以作出更新的玩法，这也是转移到PSP平台的原因之一。

本作是作为系列正统作登场的，也就是货真价实的2代。虽然PSP的机能不可与PS3同日而语，但是SEGA方面并没有打算降低游戏品质。而且游戏制作的基本概念也始终没有改变。游戏的制作者希望在战争这个残酷的主题下编写扎实而感人的剧本，这种想法和1代的时候一样。在战斗方面，由于机能限制，要想在画面上超越前作是不大可能的，但是其他部分的要素将比前作更加深入。说到游戏的内容，这次仅任务数量就有前作的数倍之多，角色的培育系统方面也变得非常深奥。至于剧情，也请大家放心。游戏的画风依旧采用类似水彩的CANVAS风格，在这方面，制作方保持着绝不退让的信心，希望影像的品质达到以前掌机做不出的效果。

←负责制作游戏的田中俊太郎在谈到游戏的时候，强调本作与前一作相比有很多改变。

前作的主角是反抗外敌侵略的义勇军，而本作是描写士官学校候补生的故事。不论主角是谁，制作方对于剧情的感人程度并没有放低标准。不过这一次在制作的时候，制作小组提出了一个比较独特的想法，那就是采用不同的切入点，以多主线的形式来表现出不同于前作的全新剧情。本作剧情最大的特点就是描写的战争双方立场与前作不同（上次是抗击外敌，这次是内战）。故事主线角色的身份背景和前作相比差别也较大，从民间组织的反抗游击队，到正规军校毕业的学生。游戏的舞台也搬到了这群正处于青春期的少年们生活的军事学校。



游戏的背景更改之后，故事的风格也随之发生变化。本作的主要登场人物是学生除了上课之外，搞搞娱乐，谈个恋爱什么的也是轻松平常的事情。但是战争在意想不到的时刻爆发，虽然他们的身份还是学生，却不得不告别自己熟悉并且享受着的校园生活，被丢进残酷的战争世界。这种巨大的前后反差，将给玩家们带来不同于以往的感觉。在主角所在的班级中，有各种各样形形色色的登场人物，包括加利亚人和达尔克斯人（请注意：民族矛盾是本作的主题）。整个班级就像作品所描述的“加利亚”这个国家的缩影一样，种族歧视、矛盾纠葛等事情自然是少不了的。剧本的创作者正是要描写这些年轻的、幼稚的、并不完美的、有着种种问题和烦恼的学生们。

说到主角等人所处的大本营——士官学校，这里就像一所普通的大学一样，除了课堂、训练场、宿舍之外，还有很多娱乐设施，甚至还有游泳池，这些细节设定是不可缺少的。在游戏里，随着季节的推移，每个季节在学校里都有固定的事情发生，像换季改变制服这样的学校要素当然也是会有的。



加利亚公国位于欧洲北部，有丰富的矿产资源，但是国力很弱，曾经遭受帝国的侵略。

战争的阴影笼罩校园生活 迷茫的年轻人何去何从？

亚班、杰里、柯赛特等人其实都是一群于同龄人没有区别的孩子，只不过他们所就读的地方比较特殊——一座军事化管理的学校。不过军校也是学校，他们的日常生活和别的学生们也没有太大区别，唯一不同的就是在打仗的时候其他学校的学生可以放假回家避难，而他们却必须走上战场迎接生死未卜的挑战。战场和学校之间的分别虽然巨大，但是也只有一墙之隔。同学们今天还在教室里学习军事理论，明天就会上前线实践，至于后天是载誉而归还是光荣殉国，就全看玩家们的本事了。各位同学一定要牢记：纸上谈兵害死人！

立志成为英雄的达尔克斯人 杰里

他是亚班的搭档。达尔克斯族的出身使他在学校经常遇到找麻烦的人，这次征讨叛军，杰里似乎有最充分的理由为自己的民族讨回一个公道。

可爱冒失与冲动的集合体 柯赛特·科尔哈斯

和亚班、杰里一样都是17岁，虽然个性开朗，但是做事总是冒冒失失的。这位女同学是这个“垃圾班”上少有的欢乐气氛（麻烦）制造者。

» KEYWORD

“达尔克斯族”是生活在欧洲大陆的无人收容的民族。据记载，这个民族在2000年前曾经利用邪教仪式挑起多国争端，最后导致了名为“达尔克斯灾厄”的战争，使欧洲大陆几乎化为焦土，从此之后达尔克斯族就一直遭受欧洲其他民族的歧视。

角色培育的自由度大幅提升！



→角色单位在战斗经验值积累到一定程度之后即可升级。在升级的时候有多种路线可选，游戏中提供的高级兵种达到30种以上。

↓兵种变更的示意图一目了然，想升什么种类的兵，需要慎重考虑之后决定。

[illegible]车可以改装和校准，经过玩家们自主改造之后，这些装备将在战场上发挥出最大的实力。

“瓦尔基里亚”是游戏标题“女武神”的音译。在加利亚古代传说中，这个神秘的种族曾经发起过讨伐达尔克斯族的战争，为古代的大陆带来和平。瓦尔基里亚人的战士多为女性，手持用能源矿石“拉古耐特”制造的长枪盾牌以天赐的神力作战，打败了当时引发灾难的达尔克斯族。但是在很多年之后，这个种族逐渐与其他民族融合，现在几乎消失了，只有极少数后裔存在。

本作的故事发生在加利亚公国的兰西尔军事学院。这里的学生们在接到“平定南方叛乱”的号召之后，自愿或不自愿地投入了这场莫名其妙的战争。虽然叛军的民族迫害政策有违人道，但是在当时的加利亚，支持这种种族主义言行的人也不在少数。在军校内部，也有一部分歧视达尔克斯族、同情叛军的学生派别存在。这些学生之间的矛盾将在剧情中发展，随着战争局势的深入，围绕着民族矛盾，年轻的学生兵们也在面临自己的抉择。

身份不明的神秘少女？？？

从她的服装来看，似乎并不属于军事学校，甚至不属于1930年代的欧洲。但是我们可以看到她手中拿着的武器，是女武神之盾和鞭子一样的长枪。

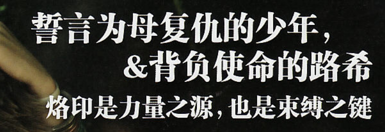
兰西尔士官学校



主人公们所在的校园——兰西尔士官学校是加利亚公国唯一的陆军军官学校。虽然经历过与东欧联合帝国的战争，但是这所学校的学生们大部分都是没有打过仗的，这次镇压叛乱的任务就交给了他们。

内忧外患的加利亚公国

在2年前的战争中，加利亚公国依靠义勇军的顽强抵抗赢得了对东欧帝国战争的胜利，但是和平降临之后没有多久，这个国家的后院就起火了。在现实中，加利亚与帝国的原型分别是立陶宛和俄罗斯，我们可以从地图上看出来。



誓言为母复仇的少年，&背负使命的路希

烙印是力量之源，也是束缚之键

"以水晶引导的未来世界"为理念来制作的《最终幻想13》又正式公开了一名新角色，这就是在之前E3影像中就已经登场的小男生"希望（Hope Estheim）"。他和拥有"路希"烙印主角雷霆一样，背负着"路希"所要完成的使命。□文/七曜

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

PS3 / X360	本刊译名：最终幻想13		2009年冬预定	
	角色扮演	SQUARE ENIX	未定	日版
	BD/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

希望

失去母亲的悲情男孩

本次正式公布的新角色名为"希望"，这名年仅14岁的少年，在"脉冲"中过着极其艰苦的生活。因为参与叛乱，在和圣府军战斗中母亲被打死，所以对将母亲卷入战争的冰雪抱有仇恨——这也就是4月下旬官方试玩版中，那位母亲英勇献身的片段。既然他也作为可以使用的角色，那么他也拥有"路希"的烙印。



被仇恨蒙蔽的双眼已看不见未来

不满圣府的高压统治揭竿而起发展叛乱男孩的母亲就此丧命

Hope Estheim

香草和希望的战斗武器公开

香草的武器是钓竿，她的武器平时是折叠起来的，而在战斗时会展开成像鹿角的形状。新人物希望的武器是回旋标，不仅仅只是把武器投出去，当攻击远处敌人令其浮空后，就能对其进行好几次追加攻击。而且因为香草和希望都是远距离攻击型的角色，所以战斗中应该与敌人拉开一定距离再展开攻击。



↑被法尔希选中并赋予使命的人叫做路希。新角色"希望"与雷霆等人同样都是路希一员。

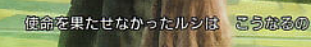


↑从香草、希望还有萨兹都是远程武器来分析，应该是本作为了保证战斗流程的流畅性而特意设计的远程武器。



未能限期内达成路希的使命便会变成怪物"シ骸"

路希被赋予的使命似乎被设置了完成期限，如果在期限内未能完成使命，路希最终会变成名为"シ骸"的怪物。"シ骸"的身体刻有其曾作为人类时的面貌，不过对于他们来说，只是生命无限延长的悲剧。



互相保护的同伴并肩战斗

↑这次公布的是支援系魔法"プロテス"与"フェイス"。

→香草的武器从尖端部份射出4条钢线进行攻击，钢线的顶端带有钢针，通过钢针牵制敌人，并造成损伤。



合作任务模式情报判明！

本作新增的“合作任务模式”，这是一个全新的以完成任务为基础的联机模式。其实早在之前的《忍者龙剑传Σ》中就存在“任务模式”，只不过当时并不支持联机。新的合作任务模式却支持双打，在线的两名玩家，或是线下的一名玩家与电脑够合作，来关卡所规定的任务。与其他游戏的的两人合作模式一样，本作同样要求参战的两名角色必须同时生还，否则任务就失败。 □文/七曜

新BOSS御婆登场！

←在NDS版《忍者龙剑传·龙剑》中所登场的BOSS御婆也在本作的合作任务模式中登场。





与同伴的合作很关键……

→玩家在合作任务开始后，需要和同伴一起行动，并达成过关条件。在大多数任务中，关卡最后都会有巨型BOSS登场，BOSS实力不弱，合作战斗会更轻松。

↓BOSS的巨大手臂攻击，绫音用灵活的身手闪躲开来。

任何一人体力耗尽，游戏便会就此败北！

←在任务模式中，所使用的角色、武器都会随着本篇游戏的进度而逐渐增加。



→在游戏标题画面中选择“合作任务”，就可以进入任务选择画面，任务数量相当惊人，难度、内容种类也相当的丰富，玩家可以依照自己的喜好来选择所要挑战的任务。

「千年的魔神啊 让我用龙剑来消灭你」

「隼龙的宿命 由我的双刃来斩断」

「吴叶不会枉死 我会让敌人血债血偿」

系列女性角色纷纷登场 隐藏服装入手方法公开

《忍者龙剑传Σ2》是一款结合了《忍龙》系列作品的“集大成”之作。疾风双刃女忍者绫音、驱魔长刀女忍者红叶，还有恶魔猎人蕾切尔都在本作中登场。即使是对于已经玩过XBOX360版《忍龙2》的玩家来说，PS3版也绝对是不可错过的一款动作游戏大作。

最近TECMO公开了本作的部分隐藏要素。隼龙与蕾切尔各有4件服装，绫音与红叶各有2件。加入的奖杯超过50个，其中铜奖杯38个、银奖杯10个、金奖杯2个，与及白金奖杯1个。 所有角色共通的隐藏服装入手条件是以“忍者之路”或“武者之路”的难度通关游戏一次。

↑诸多系列中的美女角色在本作中集结一堂！

本作使用了新的图像引擎，在画面上将远远超过XBOX360版《忍龙2》。就目前情报来看，《忍者龙剑传Σ2》的画面非常棒。追加的在线联机模式，玩家可以和朋友联手应对多达30多个关卡，一共四个难度可供选择。玩家的评分可以上传到官方排行榜，看看自己在世界范围内的实力如何吧！联机关卡包括了全新制作的场景和从单人游戏中改动过的的场景。游戏还会修正很多原来的不足，因为据原来的玩家反映，游戏的镜头视角比较别扭。本作这一次还会添加导向，告诉玩家下一个目的地的位置。 □文/七曜

NINJA GAIDEN Σ2

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：忍者龙剑传Σ2		2009年10月1日
动作	KOEI TECMO	7800日元	日版
BD	1-2人	1375K	17岁以上

KOEI TECMO双剑合璧 松原全球制霸の野望，始动！

前些日子，KOEI TECMO在英国伦敦举行了主题为“TECMO KOEI EUROPE & NINJA GAIDEN Σ2 SHOWCASE”的欧洲战略发布会。在本次发布会上宣告了TECMO KOEI EUROPE LIMITED（欧洲战略有限公司，后文简称“TKE”）正式起步，并公布了该公司首款发行的PS3平台独占游戏《忍者龙剑传Σ2》。TKE是在KOEI的欧洲销售公司KOEI LIMITED的基础上增加了TECMO的销售功能，并于2009年6月正式开始运作的KOEI TECMO控股公司的欧洲销售据点。至此，集团已经完全架设起了相关机制，以便在迅速成长的欧洲游戏市场中，通过提高流通及市场营销的效率来寻求集团企业价值的最大化。 □文/七曜

毫无疑问，欧洲战略有限公司是KOEI全球战略的桥头堡，欧洲和北美市场是将来KOEI TECMO的重点发展对象，现在的日本市场环境和10年前差别不大，虽然整个业界的情况都很低迷，但日本玩家群反而更信赖名作续作和名厂大作，所以KOEI继续围绕着《无双》系列为核心来推出产品。《无双》系列现在已然成为KOEI的绝对核心，自从这个系列诞生以来直到现在，帮助KOEI累积了前所未及的财富和FANS群，就算整个系列的销量在下滑，但仍然是公司的绝对核心。

KOEI TECMO的总裁松原健二近日就表示“欧洲是成长迅速而令人振奋的游戏市场，KOEI在欧洲市场同样是主要参与者，今后会发布具有革新意义的游戏”，充分表达了进军欧洲市场的决心。而且正如他所说，KOEI TECMO已经策划了一系列针对全球市场的新作群，可谓是有备而来。首先对应本次战略，KOEI TECMO在欧洲第一阵的游戏就是《忍者龙剑传



Σ2》，本作的欧版会与日版、美版同时在2009年9月30日（日期会因时差而产生差异）上市，接着之后会有原TECMO旗下的PS3独占游戏《量子理论》和PSP游戏《不死骑士》，以及原KOEI旗下的PS3/XBOX360游戏《无双·特洛伊传奇》以及PS3独占游戏《三位一体 龙士传说 零》也预计向欧洲市场投放。

看来KOEI TECMO是想利用这一波冲击打开向成熟的欧洲游戏市场发展的门扉，基于在流通和市场的有效利用以及发售游戏数目扩大可以实现发售公司的营业基金的强化，也使得集团企业价值的最大化踏上新台阶。一直以来，TECMO的游戏品牌，特别是《忍者龙剑传》系列、《死或生》系列，在西方市场都有着比KOEI旗下诸多游戏品牌更好的表现，这使得KOEI萌生了利用TECMO诸多名作来当敲开欧洲市场大门的利器。一开始KOEI并没有想如此之快的合并TECMO，但SQUARE ENIX对KOEI和TECMO两家同时表达出了合并意向，两者都为了保持自己高度的自主权，以及今后的发展方向，于是决定合并。而且近两年间，全球游戏市场形势的转变可以说是快的超出想象，日本不再是完全的核心，平台的多样化，西方游戏制作水平的发展，经济危机的威胁等，都让很多游戏厂商不得不为了生存和竞争去扩大资金流动和管理规模，这是厂商得以生存的标准，所以促成了KOEI和TECMO火速合并。



↑松原健二先生对于KOEI TECMO在欧洲市场的前景非常看好，表示欧洲市场将是KOEI TECMO今后一段时期内的重点。

两家具体是从2008年9月1日开始的合并谈判，两天后双方就同意了的合并计划。双方的最高创始者和管理层都非常看好和理解这次合并，都觉得具有风险，却门当户对。“门当户对”可谓是两家同时拒绝SE的合并提议，而选择对方的最重要理由之一。本次合并后，是由原KOEI和TECMO董事会成员联合控股，他们参与每一个方面的重要决定。KOEI的创始者襟川先生和惠子夫人非常支持两家合并，并同时全权让松原健二先生协调新管理层的管理事宜。

就目前来看，合并之后的KOEI TECMO还并没有像SQUARE ENIX那样将合并后的LOGO出现在商品包装上。就此问题，松原健二先生表示，近段时间内，两家仍会保持双方独立的品牌形象，也就意味着原KOEI的游戏品牌上暂时不会出现TECMO的LOGO；而原TECMO的游戏品牌也会暂时保持原来的包装风格。目前KOEI TECMO集团作为一家独立的公司并没有为此做出最后的决定，在今后可能发生的的各种变化中，管理层将依据拟定的市场战略来决定这一问题，但现在仍将保持独立的品牌形象。

日本游戏市场正在朝欧洲和北美市场努力拓展，因为日本市场本身与10年前相比几乎没有进步，甚至可以说是处于萎缩、滑坡的状态。不过如果能策划出有效的方针策略，依然是可以看到很多增长的机会。10年间日本玩家口味也有了不少的改变。10年前，日本以RPG游戏为主，但随着时间，平台已经渐渐导向于ONLINE的服务和性能。从开发者和发行商的观点来看，需要去评估和迎合它。正因为目前KOEI没能抓住大部分日本玩家的游戏趋向，所以除了《无双》系列外，其他的作品几乎都卖不动，而且《无双》系列除了核心玩家和骨灰玩家外，也无人承受得起两月一作的频繁轰炸。

KOEI不能依靠《无双》一个游戏系列一条道走到黑，但如果不依靠《无双》，按目前市场的玩家消费心理，它们更难有开拓的机会，所以《无双·特洛伊传奇》就诞生了，虽然之前《百年战争·剑刃风暴》的素质很高，但“百年战争”的名气和人气毕竟有限，而且整个游戏的“无双风”太重，完全可以视为《无双》+《决战》的混合版，所以欧美人自然不会买账。而这次的《无双·特洛伊传奇》则是采用的希腊传奇故事“特洛伊之战”为蓝本，主角启用的是欧洲人家喻户晓“阿基里斯”，在角色造型上也借鉴了著名电影“斯巴达300勇士”的装束，这次可谓是想从头到脚来一次大转变，不过本作的主要制作人员是加拿大KOEI，游戏素质在没有体验到之前，先打一个问号。

对此松原健二先生也表示，现在可以看到在日本PS3比XBOX360更为流行，这并不意味着日本用户不想把钱花在新的游戏系统上，这是因为日本玩家没有看到可以让他们砸钱的作品群。但相比之下PSP的迅速发展展所现出的例子，这就是游戏名作所属的重要性，它们可以捕捉中学生和青少年。同时PSP发挥着COOP游戏的优势，而这正好迎合了北美和欧洲市场，而PSP在日本真正的流行也是在这2到3年中，在这期间PSP也在日本建立了新的市场。

同时，KOEI TECMO的第一软件开发重心仍然是PS3，原因很简单，对于KOEI TECMO来说，PS3用户群是它们的衣食父母，《战国无双KATANA》在Wii上的失败，很好的说明了Wii并不能给KOEI带来财富，《战国无双3》虽然还没有公布跨平台，不过这是早晚的事情。NDS上的《真·三国无双 斗士之战》更是雷得人“四脚朝天”，感谢Wii和NDS的机能不济，不然《无双》系列必然在上面大行其道。而XBOX360那些《无双》系列的销量数据，估计KOEI看了就头大。所以，KOEI TECMO还是推出了不少PS3的独占作品。《忍者龙剑传》系列在欧洲的影响力和口碑都很好，这次《忍者龙剑传Σ2》欧版与日版、美版同时推出，也是在必然。《三位一体 龙士传说 零》从人设到世界观，再到战斗形式也都含有很重的魔幻要素，本作是由铃木亮浩率领ω-Force打造，可以说是一款想用“剑与魔法”来演绎的《无双》。

松原健二先生还表示，想打造一款跨越两家公司，不同知名品牌的融合作品。现在两家公司的制作团队正在通力合作，尝试着跨越两个公司品牌间的鸿沟，创造出全新作品。不用怀疑，这部作品肯定是由两家公司最强的制作团队“ω-Force”和“Team NINJA”联手合作开发，KOEI TECMO是基于现有的名牌，来开发新的品牌。或者说是尝试结合其他品牌的系统移植到另一个想要开发的老品牌新作上，具体是什么作品请玩家们拭目以待。《战国无双3》已经确定在2009年11月19日发售，让我们一同来倒计时，期待神作的降临吧！



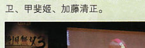


等待三年的迟来之作 已出露系列的王者之气

NINTENDO Wii	本刊译名：战国无双3			2009年11月19日
Wii	动作育成	KOEI TECMO	6800日元	日版
	DVD	1-2人	记忆卡容量未定	12岁以上

本编期盼了足足一年的《战国无双3》终于在2009年8月5日再次有了正式消息。KOEI为这款系列的最高峰作品单独召开了发布会，本作距离上次公布消息已经时隔一年了，本次官方已经公布将于今年11月发售，还率先公布了3名新武将，其中最引人注目的当然是无比美丽的甲斐姬，她所使用的武器是13节的链刃，本人对此女的喜爱程度超过了稻姬，现在是《战国无双》系列第一位。另外还有使用大镰刀的加藤清正和光珠的黑田官兵卫。 □文/七曜

绮丽之姬将甲斐姬



→新角色，从左到右依次为黑田官兵卫、甲斐姬、加藤清正。



←官方的cosplay，分别是阿市和阿国。

无双魂觉醒 最强武将出阵

在发布会的一开始，KOEI TECMO总裁松原健二先生登场，他的出现可以证明KOEI对于本作是相当重视的，多年来KOEI从没有为一款作品单独开过发布会。他登场以后说道，KT社是以成为世界第一软件商为目标奋斗，在合并后最初之年的《战国无双3》有着重大意义，这是KOEI近年来最棒的作品，由杉山芳树和鲤沼久史监制，其他ω-Force成员同心协力开发，希望广大无双系列玩家能够感受到他们的热情。

之后是《战国无双》系列之父杉山芳树董事登场。他说2004年系列第一作突破100万销量，第二作在2006年推出，第三作选择2009年在Wii上发售，是由于客观的市场环境，希望能让更多玩家可以享受到本作，标题理念是“由Wii开始的一骑当千”。本作是使用传统手柄的动作游戏。虽然门槛较低，但内容深奥。从初心者至核心玩家都能从中得到满足。本作被设定为“系列最高之爽快动作”、“舞台包含了战国全时代”、“系列最多的角色登场”。

本作最值得庆幸的就是操作上可以不使用Wii Remote，而是采用的传统操作，经典手柄PRO的同捆版也预定发卖。在舞台设计方面，战国时代全体分成三部份来描写。登场武将数量达到系列最多的35名，估计会删除部分老角色，目前公布的新武将包括黑田官兵卫、甲斐姬、加藤清正，之前的武将们也以新造型登场。在9月底的东京电玩展上会提供试玩，11月19日发售预定。



↑直江兼续终于拿回他的“爱”字盔。

新模式“谜の村雨城”模式发表，这是以任天堂1986推出的家用电视游戏“谜の村雨城”为舞台，让《战国无双》的角色在其中展开战斗的模式。本次展会中还公布了实机影像，演示角色是黑田官兵卫，武器是从藏在鬼之手中的光珠。本作在战斗场景中还设置了使用大炮来破坏城壁等新要素，动作冒险部份的要素明显提高。可以储存三个无双奥义槽，而且能施展华丽的炸裂攻击“无双奥义・皆传”。



PS3	本刊译名：真・三国无双 MULTI RAID Special			2009年10月1日
X360	动作育成	KOEI TECMO	6800日元	日版
	BD/DVD	人数	记忆卡容量未定	12岁以上

对于本作，我可以说是在3个月前就已经预见到了。KOEI是不会白白浪费那些，辛苦设计出来的“至高之武器”的，在本作中终于能用上次世代的豪龙胆了！本作目前公布了4个新要素，其中一个是共斗武将系统，玩家单人游戏时最多能带领三位无双武将为同伴共同战斗，支持最大4人连线进行游戏。 □文/七曜

享受共斗的乐趣

←共斗武将只能选择无双武将，这样一来，单人游戏也能体验多人游戏时的共斗乐趣。



→将练成素材交到都市设施“锻冶屋”就可以为武器追加能力。

能够进行武器强化 锻造自己的神兵利器

百兽王孟获参战 南蛮之主变身狮王

孟获的武器换为了石柱，无双觉醒是变身为金毛狮王，招式与帝国里的一样，这次还会为其增加独有的“至高之武器”。

画面清晰度进化 同屏人数海量提升



→随着平台性能的大幅提升，本作的同屏人数也海量增加了，让玩家真正体验到一骑当千。

无双觉醒特写



←本作相比PSP版而言，武将在发动无双觉醒的时候会有特写，非常有魄力。

灵活组合卡片计策



→出击前在任务简介画面，按照一定的组合，在舞台各区域设定手上的武将卡片就能使“计策”发生。大致会分为“减少敌人体力”类，和“获得武勋倍增”两大类。

为什么这么多钱被它赚走？任天堂咸鱼翻身成功背后的大揭密！

细水长流的任天堂

财源滚滚来！

给我一个赚钱的理由！

从FC时代开始，任天堂就以自己独特的魅力吸引了无数玩家。但是在1996年之后将近10年的时间里，任天堂的电视主机在市场竞争中逐渐处于劣势。经历了N64和NGC两代不成功的主机之后，很多人认为任天堂只能在掌机领域维持自己的优势，而且这一优势将很快随着PSP等竞争对手的推出而逐渐消失。当PS3和Xbox360以优秀的画面和强劲的机能在新的一轮竞争中展现出继续超越任天堂的势头的时候，悲观的人觉得任天堂的时代已经快要彻底结束了。但是正所谓人算不如天算，2005年之后，随着新一代电视游戏主机的地位逐渐被掌机取代，任天堂借助NDS的力量意外地扩展了自己的玩家群。Nintendo DS和Wii的玩家群的扩大，任天堂的游戏也越卖越火。究竟是什么原因，能够使任天堂的游戏在称不上景气的业界如此长卖呢？我们将从浩如烟海的资料数据，以及任天堂内部人员的言谈话语中寻找问题的答案。 □文责/猴子



任天堂的游戏给业界带来的冲击
从数字中解读秘密



首先我们从任天堂作品的销量和购买人群的年龄层来看一看，分析一下任天堂作品能够造成如此巨大冲击的原因。这些游戏能够长时间（可达数年之久）地保持良好销售势头，这在业界是不多见的。通过对游戏消费者群体的考察，我们可以看到任天堂的游戏保持长期销售的事实背后所隐藏的原因。

DS 历代游戏累计销量及最受欢迎作品TOP20

前20名的上榜游戏中，任天堂的作品占了绝大多数（还有3个是Pokemon的）。其中许多作品都维持了半年以上的销量。除了一般类型游戏之外，以学习、通讯等新类型为代表的软件也占了销售榜的相当一部分。NDS在努力争取新玩家加入这一点上做得相当出色，在90年代后期以来日渐萎缩的玩家群得以恢复，正是NDS的功劳。

DS软件贩卖本数TOP20 以上数据统计截止到2009年6月28日

名次	软件名	厂商	发售日	价格(日元)	类型	累计销量
1	口袋妖怪钻石/珍珠	Pokemon	06.09.28	4800	RPG	5677958
2	新超级马里奥兄弟	任天堂	06.05.25	4800	ACT	5508204
3	欢迎来到动物之森	任天堂	05.11.23	4800	ETC	5021760
4	脑锻炼DS2	任天堂	05.12.29	2800	ETC	5019250
5	脑锻炼DS	任天堂	05.05.19	2800	ETC	3796307
6	马里奥赛车DS	任天堂	05.12.08	4800	RAC	3457319
7	口袋妖怪白金	Pokemon	08.09.13	4800	RPG	2427625
8	英语DS训练	任天堂	06.01.26	3800	ETC	2173342
9	任天狗	任天堂	05.04.21		ETC	1909025
10	马里奥聚会DS	任天堂	07.11.08	4800	TAB	1889851
11	节奏天国GOLD	任天堂	08.07.31	3800	ACT	1748740
12	大人常识训练DS	任天堂	06.10.26	3800	ETC	1569882
13	头脑学堂	任天堂	05.06.30	2800	ETC	1566417
14	口袋妖怪迷宫	Pokemon	07.09.13	4800	RPG	1525519
15	勇者斗恶龙怪兽篇Joker	SE	06.12.18	5490	RPG	1467179
16	俄罗斯方块DS	任天堂	06.04.27		PUZ	1334370
17	勇者斗恶龙4	SE	07.11.22	5490	RPG	1214610
18	勇者斗恶龙5	SE	08.07.17	5490	RPG	1190404
19	超级马里奥64DS	任天堂	04.12.02	4800	ACT	1163046
20	触摸瓦里奥制造	任天堂	04.12.02	4800	ACT	1136255

Wii 历代游戏累计销量及最受欢迎作品TOP20

Wii游戏销售榜前三名都是超级长卖的作品，与DS版相比，这些游戏连续上榜的次数较少，游戏类型倾向于多人同玩型，单人游戏的RPG类作品比DS要少很多，充分体现了Wii的“大家一起玩”的特征。任天堂利用Wii的多人游戏特色，将更多的玩家吸引到电视机前，这种玩家群的扩大比以前以单机为主的游戏玩家要多出几倍。

Wii软件贩卖本数TOP20 注：以上数据统计截止到2009年6月28日

名次	软件名	厂商	发售日	价格(日元)	类型	累计销量
1	Wii Sports	任天堂	06.12.02	4800	SPG	3524167
2	Wii Fit	任天堂	07.12.01	8800	ETC	3433135
3	Wii的第一次接触	任天堂	06.12.02	4800	ETC	2693470
4	马里奥赛车Wii	任天堂	08.04.10	5800	RAC	2270750
5	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	08.01.31	6800	ACT	1808831
6	马里奥聚会8	任天堂	07.07.26	5800	TAB	1363677
7	动物之森 城市居民	任天堂	08.11.20	5800	ETC	1158849
8	超级马里奥银河	任天堂	07.11.01	5800	ACT	963362
9	舞动瓦里奥制造	任天堂	06.12.02	5800	ACT	634654
10	马里奥与索尼克在北京奥运会	任天堂	07.11.22	5800	SPG	594157
11	太鼓的达人Wii	NBGI	08.12.11	7980	ACT	577586
12	塞尔达传说 黎明公主	任天堂	06.12.02	6800	RPG	554109
13	超级纸片马里奥	任天堂	07.04.19	5800	ACT	506298
14	勇者斗恶龙剑神	SE	07.07.12	6800	RPG	489112
15	Wii Music	任天堂	08.10.16	5800	ETC	401266
16	Wii Sports Resort	任天堂	09.06.25	4800	SPG	353827
17	口袋妖怪战斗革命	Pokemon	06.12.14	5800	RPG	352123
18	Wii头脑学堂	任天堂	07.04.26	4800	ETC	324288
19	生化危机 安布雷拉历代记	CAPCOM	07.11.15	7340	STG	273791
20	十项全能	Hudson	08.03.19	5040	SPG	259889

任天堂的游戏都卖给了谁？

任天堂的游戏能够长期占据销售排行榜的高位，其中一个原因是NDS和Wii主机的操作简单而新奇，因此能够吸引更多以前不玩游戏的人。但是现在的游戏界已经不是20多年前的情况，无论是玩家还是非玩家，都对游戏机有了一个比较系统的认识。在大部分眼中，游戏机就是一部娱乐的机器，利用电视屏幕（或者自带的屏幕）让玩家通过一定形式的操作，达到娱乐身心的目的。由DS掀起的触摸风潮和Wii带来的体感风暴使任天堂主机从操作方面占到了先机，到了今天，SCE和微软也开始走体感路线了。

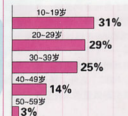




从玩家群的年龄层分布情况看任天堂游戏的无穷吸引力

任天堂游戏的销量依靠广大的玩家群作为保障。以前游戏玩家的定义往往是10岁到30岁之间的年轻人，但是这个年龄层最终能够提供的玩家数量始终是有限的。在这时开拓新的玩家就很有必要了。玩家年龄层的扩大化是任天堂的一大特征。从下面的数据中我们可以看到，扩展不同年龄的玩家是扩大市场的重要一环。

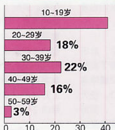
DS 马里奥赛车DS



LU玩家人气型游戏

很多玩家在购买游戏主机的时候也买了这部游戏。主要消费者集中在10~30岁之间，很多玩家喜欢与同龄人一起玩这款对战赛车游戏。

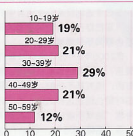
DS 欢迎来到动物之森



低龄亲友人气型游戏

虽然《动物之森》一个人玩就很有意思了，但是主要的玩家群还是集中在10多岁的少年当中，有不少玩家喜欢和自己的父母或子女同乐。

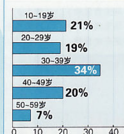
DS 脑锻炼DS



高龄玩家人气型游戏

从年龄层来看，30岁以上的玩家占了60%以上。这部作品扩展了许多高年龄层的玩家，甚至包括许多已经退休的老年人。本作极大地推动了DS的销售。

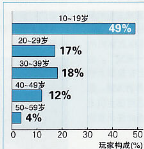
Wii Wii Fit



家庭玩家人气型游戏

以30-40多岁的玩家为中心的Wii Fit，为大家在不多的业余时间中提供了锻炼身体的机会。这种运动不需要大量时间，而且成本相对很低廉。

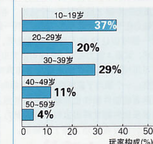
Wii 任天堂全明星大乱斗X



低龄玩家人气型游戏

一般来说大乱斗这类游戏最受孩子们的欢迎。游戏的动作性很高，差不多一半的玩家都是10来岁的孩子。而年龄较高的玩家群往往是这些孩子们的父母。

Wii 赛尔达传说 黎明公主



核心玩家人气型游戏

这是6部游戏中唯一核心向的作品。赛尔达系列的玩家群主要固定在10多岁和30多岁两个年龄层，我们可以理解为FC时代和新时代的两组玩家。



↑Wii的意义就是，把"我们"联系起来。

任天堂本社游戏的一大特征就是将趣味性和简单的操作巧妙结合在一起。在掌机上，任天堂的游戏更鼓励多人对战和通信功能。实际上，多人游戏也是任天堂获得玩家支持的法宝之一。从FC时代开始任天堂一直鼓励多人同乐的游戏方式，这种指导思想即使是在N64和NGC的时代也没有改变过。因此《任天堂全明星大乱斗》能够成为销量惨淡的NGC主机上卖得最好的游戏，而NDS的《动物之森》和《马里奥赛车》不但玩家众多，而且极大地带动了主机销量。到了Wii时代，简单直感的操作方式使更多以前不玩游戏的人也开始对这台要求玩家用身体动作配合的新奇游戏机产生了兴趣，在无意之间开拓了市场，可谓功德无量。

游戏玩家群的拓展绝非偶然

任天堂在设计新一代家用游戏主机的时候，其核心设计理念就是"避免复杂的操作"，除了以前的传统玩家之外，更着眼于那些从来没有深入接触过游戏的人们。这是任天堂对于"娱乐的本质"这个问题进行了多次检讨之后得到的结论。通过对操作方法的创新和简单化，任天堂将游戏的乐趣传播给更多的人，"拓展游戏玩家群"成为一件切实可行的事情，这些成就的取得并不是偶然得来的。Wii在最初设计时的开发代号是"Revolution"（革命），经过多年历练，任天堂真正在业界引发了革命性的骤变，任天堂本身的变革，最终革了整个业界的命。



↑从"革命"代号提出之后，任天堂就已经走上了一条以前没人走过的道路，事实证明走这条路是正确的。

NDS世代开始以来任天堂主机的足迹

从2004年底到现在已经有4年半的时间了。NDS和Wii的发售步调和任天堂的举手投足依然清晰地留在大家的记忆中，就让我们来重温一下。

2003年

8月7日　在经营方针说明会上向外界公布：今后的产品将"具备不同以往的特性"（指的是Nintendo DS）。

2004年

5月11日　在美国E3展会上首度公布了NDS的原型机。
6月9日　在经营方针说明会上宣布开发下一代家用主机，代号"革命"。
7月28日　正式向外界公布预定于年底发售的掌机，名为"Nintendo DS"。
9月18日　开始播放由宇多田光参与拍摄的电视广告。
9月21日　宣布NDS于12月2日发售，定价15000日元。
11月3日　开始举行新机体验活动"任天堂世界 触摸DS"
12月2日　Nintendo DS发售。
12月31日　NDS日本国内累计销量达到145万台，全世界销量284万台。

2005年

2月26日　开始在日本全国游戏店提供下载服务。
3月7日　岩田社长在GDC大会的基调演讲中透露"革命"主机的详情。
5月17日　在E3媒体简报会上公开"革命"主机的造型，并发表"虚拟主机"（官方模拟器）等服务。
5月19日　《脑锻炼DS》发售，引发健脑热潮。
9月16日　岩田社长在TGS的基调演讲中，公布了"革命"的控制器。
11月23日　《欢迎来到动物之森》发售，任天堂Wi-Fi服务开始。
12月8日　《马里奥赛车DS》发售。
12月26日　NDS销量突破500万台。

2006年

3月2日　NDS Lite发售。
5月9日　"革命"主机正式定名为"Wii"。
5月25日　《新超级马里奥兄弟》发售。
6月7日　岩田社长在经营方针说明会上指出，今后的游戏市场将从以电视游戏机为主转向以掌机为主的局面。
9月14日　Wii的发售日期决定在12月2日。售价25000日元，随后公布了"虚拟主机"和Wii Channel的详情。
12月2日　Wii发售。

2007年

1月7日　Wii发售6周之内出货量超过100万台。
4月27日　岩田社长在决算说明会上宣布NDS的销售目标从"一家一台"改为"人手一台"。
10月26日　NDS在日本国内累计出货台数突破2000万。
12月2日　Wii Fit发售。

2008年

2月5日　Wii Sports在日本第11届文化厅媒体艺术节上获得"娱乐部门大奖"。
3月25日　Wiiware服务开始。
11月1日　NDSi发售。
12月24日　DSi Ware正式上线。

2009年

3月6日　NDS全世界累计销量突破1亿台。
3月26日　Wii的虚拟街机平台开始服务。
4月25日　IKSPIARI（东京迪士尼娱乐中心）NDS导游服务开始。
6月2日　在E3上公布Wii的新周边"活力感应器"。
6月19日　Nintendo Zone开始服务，与麦当劳连锁店的合作"麦当劳DS"开始。

解读任天堂的三大关键词 一切秘密尽在其中！



从触摸到体感进化 将玩家的家兴趣抓住

究竟任天堂的游戏为什么能够得到如此之多的玩家支持？为什么很多以前并不关心游戏的人也成为任天堂游戏机的用户？严格地说，任天堂能够在很长的时间里聚拢玩家们的人气，靠的自然不只是市场宣传。若从机能而论，任天堂的主机并不比其他对手的产品高，那么，它成功的原因又在哪里？其实，这里的秘密用三个关键词就可以概括。

"大家"关键词之一 把朋友和家人联系在一起！

●重视人与人之间的交流活动

"任天堂一直对'游戏沟通人与人的关系'这个主题保持的浓厚的热情。"在任天堂官网的"询问社长"专栏中，岩田聪是这么说的。自从90年代后半以来，游戏的制作走向了以单人游戏为主的窄巷，越来越多的玩家在投入游戏世界的同时，也把自己和其他人孤立起来。在内向的日本社会，这个问题愈加严重。当无数玩家在有意无意之中封闭自我的时候，任天堂开始为改变这一现状努力。就以Wii来说，为了不让玩家在游戏的时候自我孤立，首先要让他建立与家人、



朋友等身边的人共同联系的机会，Wii的游戏设计突出了这一点。与主张网络联机、通讯对战的其他两部主机不同，Wii的很多游戏在单机状态下就可以多人同乐，使玩家在游戏的时候首先与身边的人建立共同游戏的友谊，抑制依赖网络导致自闭的情况发生。DS游戏支持通信对战也是家常便饭的事情，玩家们利用手中的游戏机，和身边的人成为朋友，让"大家一起来"不再停留在纸面和因特网的世界中。NDS与更多的公共设施、娱乐场所、餐饮服务的联系也越来越多，任天堂努力使玩家们将DS当作生活中的一件工具，在它渗透到玩家们生活当中的时候，玩家们也通过任天堂把自己和身边的更多人连在了一起。

打造合家同乐的游戏平台

在2005年6月任天堂的经营方针说明会中，岩田聪表示："要是把游戏机做成让家里的妈妈看了反感的东西，那可是不行的。"此外宫本茂在接受媒体采访的时候也说过这样的话。为了拓展游戏人口，任天堂考虑"绝对不能让游戏机在家中受人厌恶"，实际上，像《脑锻炼DS》、《Wii Fit》等作品，即使是以前从来不玩游戏的家庭主妇都可以欣然接受，因此相当畅销。

DS和Wii究竟有什么区别？

在2006年，宫本茂先生在接受媒体采访的时候提到了关于Wii的问题。他说起NDS和Wii的差别，对记者明确表示："如果制作的电视游戏主机概念和NDS一样，那我们只做NDS就够了。如果是这样的话，电视游戏机还有必要存在吗？"据说，任天堂的开发人员经过激烈的争辩之后得到了一个结论：电视游戏主机的最大魅力在于"大家都围在一起玩（同一部机器）"。Wii是一部可以让全家人分享的游戏机，而作为掌机的NDS，其最大魅力在于"大家可以带出来一起玩"。由此可见NDS和Wii在游戏理念方面实际上有着很大的差别，一个倾向于家庭层面，一个倾向于外界沟通。因此两者的软件制作也有着很大的差别。这两部主机上的很多软件都发挥出主机独特的魅力，因此任天堂的主机和软件在市场上都十分畅销。

"创新"关键词之二 新的开发理念是探索的动力！

崭新的创意与扎实的技术根底

NDS的特色是拥有双重屏幕和触摸功能，而Wii吸引人的地方则是使用遥控器操作，以及主菜单中的各种频道。这些直观的设计使玩家们不需要很麻烦的适应就可以轻松操作，这一点和微软的Windows操作系统能够风行于世界倒是有异曲同工之妙。很多原本不熟悉游戏的人，稍加指导就可以轻松上手，把操作的门槛放低，同时赋予更多的创意，这就是任天堂所追求的。在2004年6月的经营方针说明会上，岩田聪向各界人士点明："这款主机（DS）的关键词是'同一条起跑线'。"在FC诞生的时代，许多人都是第一次接触游戏，第一次按下陌生的十字键和AB按钮。随着游戏科技的发展，新的游戏主机在操作上越来越复杂，很多人被繁琐的操作拦在了游戏的大门之外，甚至对游戏机产生抵触心理，这是玩家与非玩家之间形成隔阂的一个重要原因。在这样的情况下，想扩大游戏人群自然不是易事。不过，假设大家又重新回到同一条起跑线上，面对有些陌生的简单直感的操作方式的时候，这种隔阂还会存在吗？NDS的触摸屏幕和Wii的遥控器给了我们最好的回答。通过这些具有创意的设计，许多非玩家和轻度玩家也都开始参与游戏。从各方面的数据，我们可以看出创意带来的发展的成果有多么巨大。

兼顾老玩家，传统与创新结合

任天堂开拓新玩家群的目的是充实游戏市场，这种创新绝非标新立异，更不会意味着抛弃以前的传统玩家。实际上，任天堂对于老玩家的支持一直抱有感激的态度，而收复失陷的传统市场也是它的计划中很重要的一部分。所以NDS和Wii在设计的时候依旧保留的任天堂最宝贵的财富——十字键，而且对于这两部主机上的传统操作类游戏始终不曾放松。除了向下兼容前代机种（如GBA、NGC）之外，任天堂在Wii上开设的"虚拟主机"模拟器频道也为许多怀旧玩家带回了许多美好的回忆。

"笑颜"关键词之三 不论玩家还是玩家的亲友！

制作的游戏一定要让大家一起欢笑

任天堂在开发游戏的时候总是追求新奇、惊喜、欢乐的感觉。任天堂制作游戏的最终目标，就是让大家脸上都出现同样的笑容。不知大家有没有注意到，任天堂的游戏，很多都是充满喜感的，令人第一眼看上去的时候就想笑。从《马里奥兄弟》、《雪人》、《气球大战》到后来的《马里奥赛车》、《任天堂全明星大乱斗》，玩家们围聚在电视前，一边互相"陷



←Wii的虚拟客厅可以把玩家和玩家的亲朋好友聚集在一起。

害"一边欢笑不已的情景，一次次在任天堂的主机面前出现。无论时代如何变迁，任天堂所宣传的"让所有的人一起欢笑"这一主题一直没有改变。在2005年的"互动娱乐历史与展望"研讨会上，当宫本茂在被问到"目前最注意的事情"的时候，他的回答是："我心中所想的就是'家族'和'所有的人'。我想制作的是能够让全家人都感到惊讶的东西，是能成为所有人开怀畅谈的话题的游戏。这就是我永远的主题。"作为一家提供"娱乐"的公司，任天堂把自己的游戏制作目标定位于"能让所有接触自己游戏的人展露笑容"，这一点是大家都可以看到的。现在依旧有许多人期待着任天堂能够给他们带来什么样的惊喜，大家的笑颜将继续成为任天堂在今后游戏制作中的动力。

关于软件开发基准的"4个I"

在2005年举办的游戏开发者大会（GDC）上，任天堂公布了《赛尔达传说 黎明公主》的演示画面，与此同时岩田聪提及任天堂开发软件的标准"4个I"。尽管这一理念在2005年就已经提出，但是至今为止，它依然是任天堂开发游戏最基本的指导方针。

Innovative（创新的）
Intuitive（直感的）
Inviting（有魅力的）
Interface（互动界面）

按照上述"4个I"的标准开发出来的游戏，不但具有独特的魅力，而且易于被更多的人接受。



立足娱乐精神走向社会各界 任天堂游戏被更多的人接受

任天堂除了娱乐业之外，也在与生活密切相关的各个领域展开以活用游戏机功能为方式的活动。在NDS流行起来之后，任天堂首先看中的就是教育和健康领域。在京都府的内田病院为高龄患者主动提供了《脑锻炼DS》，以帮助他们从认知症（其主要诱因为阿兹海默症，俗称老年痴呆）的痛苦中康复。在2009年4月，京都文化博物馆利用NDS的声音控制功能对游客提供导游服务，此外，NDS也被学校用在了和游戏完全相反的用途——教学方面，各种学习软件层出不穷，除了锻炼脑力之外，英语单词、汉字检定，甚至各种知识的学习，都可以在软件中找到，这一点倒是和当初风行于中国的学习机热潮很相似。随着正规教育软件《NDS教室》的开发，教师将可以借助LAN，用NDS对学生进行授课，与此同时可以检查所有学生的学习情况。任天堂DS的广泛交流性使它成为受到学生、老师和家长普遍欢迎的游戏机，现在在日本，带着游戏机上学已经不用担心被老师没收叫家长了。



←这里就是使用NDS康复的医院，提供各种健脑游戏软件促进康复。

对于很多人来说，游戏机只是平时休闲娱乐、打发时间的东西。因此在很长的一段时间之内，游戏机往往与“玩物丧志”联系在一起，不理解游戏的人群（其中相当一部分是占据舆论市场的人）可以继续向人们灌输“游戏机有害论”。任天堂把游戏文化带给了社会，更多的人开始对游戏有了更客观的认识，这是一件很伟大的事情。

消除人们对游戏主机的偏见

游戏玩家群的缩小在很大程度上源自后续玩家数量的不足。日本在经过了80年代玩家高峰期之后，随着人口高峰的消减和对游戏持不同态度的人增加，游戏玩家的群体在90年代后半期之后逐渐呈现出萎缩的态势，与此同时游戏软硬件的开发成本逐渐升高，许多游戏生产企业开始走下坡路。任天堂除了尽力开发全年龄游戏、补充后备玩家之外，也尽力让那些原本对游戏有偏见和忧虑的人改变自己的想法。例如人们经常认为玩游戏就是对着电视屏幕一动不动，只是靠手指按键，长此以往会导致健康的损失，于是任天堂就推出了Wii Sports、Wii Fit等一系列活动身体、打造健康的游戏，使很多人对于游戏的疑虑烟消云散。而NDS在2005年掀起的“补脑”风潮，使很多对自己头脑健康关心的高年龄层的人群对游戏产生兴趣，从而获得意外的成功。

↑大学课程也开始使用NDS进行交流。

借助广告与传媒力量 努力争取社会认知度

NDS在最初宣传的时候就启用宇多田光作为广告歌手，这一点令许多玩家记忆犹新。后来任天堂又在宣传中邀请了众多的综艺演员，制作了许多让观众们难忘的广告。而任天堂自社的官方网站上也有许多实用的功能，各种产品的介绍也十分齐全，受到了网民们很高的评价。即使是对游戏抱有偏见的人，看到任天堂的宣传之后，也会逐渐改变自己的看法。

2008年12月统计“广告好感度TOP 10”

名次	企业/品牌名	名次	企业/商品名
1	夏普/AQUOS	6	NTT/Docomo
2	SONY/BRAVIA	7	KDDI/au
3	任天堂/Nintendo DS	8	Softbank Mobile/Softbank
4	东芝/REGZA	9	Cadbury Japan/Recaldent
5	Oyatsu Company/	10	任天堂/动物之森城镇居民

日本趣味娱乐网站价值TOP 10

名次	企业/品牌名	名次	企业/品牌名
1	Benesse Corporation	6	YAMAHA
2	任天堂	7	SEGA
3	Bandai Namco Games	8	富士电视台
4	KONAMI	9	Mizuno
5	Takara Tomy	10	东京电视台

日本趣味娱乐网站再访问兴趣TOP 10

名次	网站名	再访问意向
1	任天堂	76.7%
2	Louis Vuitton	70.8%
3	富士电视台	69.6%
4	NHK	69.4%
5	Gucci	69.3%
6	Tiffany	69.1%
7	朝日电视台	68.9%
8	SCEI	68.7%
9	东京电视台	68.1%
10	日本电视台	67.7%

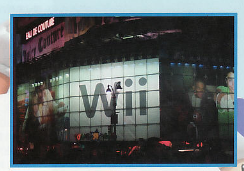
尽人事，知天命，得意冷然，失意泰然，任天之道也
此所谓任天堂的英雄之气

任天堂会社的名称中“任天”两字的含义是“任凭老天说了算”。在表面上看似乎是“听天由命”，但是这并不是“放任自流”的意思。实际上，从老当家山内溥时代开始，任天堂一直为扩展业务、获得商业利益而努力，做出过各种成功与不成功的尝试。若非如此，它也不会从一家生产花札、扑克牌的小厂变成当今最具有影响力的游戏制造商。在处理公司业务方面，任天堂可以说是人尽其能，物尽其用。即使是在业绩最不好的时候，它也没有轻易放弃属于自己的游戏阵地（可参考NGC时代）。而在取得成功的时候，任天堂也不会轻易说自己赢了。FC和SFC时代的任天堂曾经不可一世，利用权利金制度把软件商牢牢控制在自己手中，顺我者昌逆我者亡，但是这样的时代早已一去不复返了。在亲历了辉煌、没落、复兴的过程之后，任天堂对于业界也有了一个新的认识：在困难的时候，能够依靠的，只有自己。得意冷然，失意泰然。在这种稳健心态的支持下，任天堂度过了最黑暗的时代，凭借智慧和实力重新站在了业界的浪尖上。除了智慧和实力之外，任天堂获得成功的另外一个巨大因素就是“决断力”。在2004年的时候，谁也不会预料到任天堂现在的样子，一些软件商的离弃行为也让人们觉得任天堂的前途晦暗不定。但是任天堂在此时已经明确地抛弃了过去的旧策略，改用新的方式来吸引玩家。这当然需要一定的勇气。就拿体感操作来说，今年的E3上微软和SCE才把体感作为宣传主题，而任天堂早在4年前就坚定不移地朝这个目标前进了。但是大家都不是未卜先知的神人，岩田聪也不是。何况当时他的社长位置都还没坐热，万一这步棋走错了，那该怎么办?

现实是残酷的。经过两次失败打击的任天堂，如果不按照这个冒险的“革命”计划走下去的话，最终只能有2种结果：或者彻底失去电视游戏这个市场，把每年N亿日元的利润拱手让给别人，而自己则继续坚守掌机市场这块自留地，最后可能一种结果就是最终连掌机市场都失去，彻底没有翻盘的机会，只能像



←Wii利用健身等功能吸引了更多非核心玩家，并且以简单的操作获得了这些新玩家的支持。



SEGA那样转型为软件厂，过仰人鼻息的日子。无论是哪一种结果，对于任天堂来说都是不可接受的。与其继续这样屈辱地活下去，倒不如革命到底，成败就看这一锤子买卖。

开弓没有回头箭，既然已经决定路怎么走，那么只能像任天堂的名字一样，“谋事在人，成事在天”了。实际上，对于现在的成绩，岩田聪也觉得“没有运气是做不到的”，但是他同时也表示：“任天堂公司上下全体成员都在努力地把好运拉到自己身边。”正所谓事在人为，如果没有坚持和努力，任天堂是无法取得现在的成绩的。在抛弃了N64时代“少数精锐”的方针之后，任天堂努力让更多的人喜欢上游戏，在业界玩家群这块蛋糕一天比一天小的时候，自己做出一块大蛋糕，这确实是任天堂自社辛勤劳动的结果。虽然说时势造英雄，但是在同一个时代，能够看到别人看不到的东西并且加以实践，这就是英雄与那些成不了英雄的平庸之辈最基本的区别所在。

NEWGAME COMMENT 游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

《拳皇》系列已死，《拳皇12》的素质实在是令人瞠目结舌，推荐非骨灰玩家就别买了，肯定会让你失望，和以往那个经典格斗游戏系列已不在同一档次上。《怪物猎人3》的素质很不错，不管是猎人饭还是Wii的拥有者，都应该尝试一下。



7月30日 拳皇12



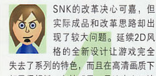


PS3 360

■SNK Playmore
■格斗
■日版 ■BD/DVD
■12岁年龄 ■1-2人



华而不实的游戏，看似很炫，但这已经不是我们所熟悉的《拳皇》系列，手感、打击感、攻击判定都脱离了轨道。人设的巨大变化外，让人看了很难受，参战人数更是锐减到了22人，不及前作的一半。减了人还不说，而且还削减了保留角色的招式。感觉厂商根本没有任何诚意，以这种作品作为《拳皇》系列15周年纪念的序幕实在是很差劲，只能说金玉其外，败絮其中。 By 七曜



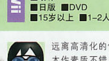
SNK的改革决心可嘉，但实际成品和改革思路却出现了较大问题。延续2D风格的全新设计让游戏完全失去了系列的特色，而且在高清画质下却显得粗糙，色块明显。最让本人无法接受的就是游戏对招数的大幅变革，让原本的经典设定全都失去了。SNK不知道脑子被灌了什么，经典的东西一点都没有继承，一切貌似都从零做起，但你要让系列的支持者从何下手？ By 能量块



SNK的确是没落了，想学《街霸4》的大比例、3D化，结果技不如人，画虎不成反成猫，充满锯齿的人物造型、PS1的游戏画面、嘈杂难听的音乐、少得令人发指的招式，甚至连个BOSS都没有，新增的两个人物明显有着赶工痕迹，相当不讨好，除了人物声优还是原班人马外，我实在找不出游戏还有什么优点，打击感？算了这个实在太一般了。 By 翅膀

8月1日 怪物猎人3





Wii

■CAPCOM
■动作
■日版 ■DVD
■15岁以上 ■1-2人

远离高清化的优质产品，本作素质不错，不过删除以前很多老的要素，而加入了很多新要素，让人感觉到略有所失。本作的新怪物都有着非常不错的人工智能，代表性怪物海龙更是魄力十足。在水中的战斗即惊险又刺激，而且有些需要重新适应。总体来说，给人的感觉很不错，猎人饭当然应该玩，如果你是一个非常喜欢动作游戏的玩家，那么也应该尝试一下。 By 七曜



《怪物猎人3》果然是真真正正实现了质的飞跃，让玩家进入了"全新"的猎人世界。新的舞台新的怪物依旧是最大的魅力，在这方面新作绝对没有让玩家失望，而且CAPCOM并没有把以前的东西随便拿过来骗钱，全部重新演绎的表现让粉丝很过瘾。另外强化版的经典手柄是必备的周边，尤其是PS2和PSP玩过来的朋友必须买一套。 By 能量块



真不愧是新平台、新时代的怪物猎人！游戏处处都体现出了厂商无与伦比的诚意。游戏画面细节上的描绘、某些场地的特效都有着新颖的视觉感受。音乐方面保持了系列一贯的高水准，包括怪物在内，游戏舍弃了很多原有的要素加以完全重新制作。水战部分是游戏亮点所在，习惯后会感到其中的无穷乐趣。武器和怪物种类略少是唯一的遗憾了。 By 翅膀

8月6日 SD高达G世纪战争



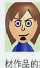


PS2 Wii

■Bandai Namco Games
■战略
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1人



作为高达饭本作必玩，这次大幅削减了高达剧本数量，多数以杂烩形式出现，还削减了不少二线的机师和机体。取消过关等级评价，但出现了特殊条件，达到特定条件会有更多的机体乱入。取消前作的无限连杀系统，改为三次，然后机师每升10级增加一次。前作的魂状态发动攻击后不会消失，即连续魂状态。全部机师画像资料都采用全身图，很有欣赏性。 By 七曜



系列集大成的一部，也可以说是PS2时代最后的一部G世纪作品，素质极高。集结了超过30部《高达》题材作品的集体角色及剧情，凡是高达迷面对这样的游戏手都要发抖吧？本作追加了角色特殊能力数值，可以让角色学习多种技能，产生了多样的战术分配毫无疑问会是本作最吸引人的地方。游戏的流程也够长，慢慢的在高达世界中体验才是最大的乐趣吧！ By 能量块



PS2末期还能玩到如此优秀的游戏真的是太幸运了，SD高达系列终于迎来了一款网罗全系列的最新作品。游戏的素质就如其火热的人气一样，一点都没有让久等的FANS失望，整体感觉都在前作之上。新增的后世代剧本演绎得非常出色，很多关卡都能感受到新颖的还原度，战斗动画的魄力比前作还要高，特写异常华丽，这绝对是历代素质最高的一作。 By 翅膀

外部意见 《怪物猎人3》全方位详细评测

本作的BOSS重新建模很成功，表现的细腻精致，有很强烈的空间感和存在感。其中印象深刻的是海龙，不愧为MH3的标志，制作的相当精良。BOSS更为智能，MH系列终于脱离了BOSS"两次转身—攻击—硬直—两次转身"的行动模式，定位猎人的能力非常强悍。其中，土砂龙的走位甚是淫荡，给我的感觉像是我正在跟一个狩猎经验丰富、手持大锤的猎人单挑，常常把我绕的晕头转向。海战时，BOSS在水中上蹿下跳，前突后刺，好不自在，简直是把我玩弄于掌股之间……

BOSS个性鲜明，基本都有无限连招，稍有不慎，猫车无商量。印象深刻的是跳跳的角落无限铁山靠，土砂龙的扔泥巴+火车头，水兽的版边翻滚，灯笼鱼的刺身翻滚+吸星大法，海龙的九阴白骨爪+旋转攻击……都是无耻+无奈的大连招。战场上的变化如同制作者的承诺一样，节奏变幻莫测，战态也是不稳定的。本作中的猎人想要像从前一样控制战斗节奏是很困难的，基本一直是BOSS在控制你。单一BOSS的节奏已经甚为多变，本作居然多种族BOSS同版面大乱斗（BOSS的WIFI联机模式出现了……）宝儿在四星的"土砂龙群大狩猎"中，就被同一版面的彩鸟+跳跳王+土砂龙搞的手足无措……大便玉果然是本作的神物，先膜拜下……

武器增加了斩斧，由于过于复杂，宝儿还未掌握诀窍……总之斩斧是"太刀+大剑+铳"的合体武器。走位华丽，特效华丽，攻击力暂时不明。弩分为三段制造，由此引发操作、行动和威力上的变化。系列武器中，锤子的威力大为增加。各种武器的操作衔接甚为流畅，基本各种招数都可以BLOCK变化，以演变出各种华丽的连技。本作的系统有很大改良，采集剥取挖矿等都有位置和次数提示，节省了大量时间。各种设定更为人性化，比如视角方面可以定位任务开始时的初始视角。资源丰富，不会为了某些素材反复的进出任务，影响游戏进度。本作确实如同制作者承诺的一样，做到了"老猎人感动、新猎人激动"的效果。村初期的任务设置相当合理，不会让人有烦躁感，一直深深的吸引着猎人一路拼杀。

本作的音乐音效很赞，背景音乐非常舒缓。在不遭遇BOSS情况下，看着蓝天白云潺潺流水，绝对有种心旷神怡的感觉，遭遇BOSS后音乐会变得激荡起来，完全令人热血沸腾。音效方面各种武器打在怪身上的感觉还是比较舒服的，大型怪的龙吼依然气势十足，猎人的吼声，怪的惨叫声绝对会让每一个猎人热血沸腾。 本文来自网络

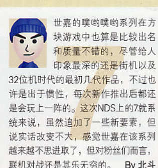
7月30日

噗哟噗哟7





NDS
■SEGA
■益智游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-4人



世嘉的噗哟噗哟系列在方块游戏中也算是比较出名和质量不错的，尽管给人印象最深的还是街机以及32位机时代的最初几代作品，不过也许是出于惯性，每次新作推出后都还是会玩上一阵的。这次NDS上的7就系统来说，虽然追加了一些新要素，但说实话改变不大，感觉世嘉在该系列越来越不思进取了，但对粉丝们而言，联机对战还是其乐无穷的。 By 北斗



不知不觉，《噗哟噗哟》系列居然已经到了第7代，但说实话，之前的6代到现在来说，变化并不算大。本作除了有大量的系列角色登场之外，还增加了全新规则“大变身”，只要将变身计量表累积全满，就会进入分为“小气泡狂热”与“大气泡狂热”这两种变身模式，而角色造型也会随着模式不同，分为可爱造型跟正常造型。说实话，这些改变实在鸡肋。 By 小沛



《噗哟噗哟7》属于一个很受各年龄层玩家喜欢的休闲游戏，与俄罗斯方块、魔法宝石、马里奥医生等类似游戏相比，本作以造型可爱的气泡“噗哟噗哟”更受女性玩家喜欢。这一代和以前各代相比，最大的特色是支持WiFi对战，同时支持无线LAN，让4个玩家一起进行游戏。另外WiFi对战还支持网络排名，颇有新意。 By 猴子

7月16日

野性传奇

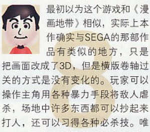


PSP
■SCEA
■动作过关
■美版 ■UMD
■13岁以上 ■1人

之所以对本作抱有很高的兴趣，其实完全是出自当年MD上的神作《漫画英雄》，然而，《野性传奇》的实际素质让我颇为失望。本作的画面、人设以及敌方角色都是典型的扭曲审美的美式漫画风格，个人实在难以接受。这也就罢了，最要命的是行动速度太迟钝、招式木讷，基本可以说是毫无战斗技巧可言。可惜啊可惜，白瞎了续写神作的大好机会！ By 北斗



这个游戏十分类似世嘉的经典作品《漫画英雄》，但就素质来说，别看《野性传奇》比前者玩出了十多年，可它绝对没有之前的作品精彩。本作的画面还行，就是纯粹的美国漫画风格但操作感实在太差了，打击感基本不存在，动作迟缓并且反应也不灵敏。尽管本作还有一定的成长要素，但那些华而不实的招数基本上毫无用处，还不如直接增加攻防更实际。 By 小沛



最初以为这个游戏和《漫画地带》相似，实际上本作确实与SEGA的那部作品有类似的地方，只是把画面改成了3D，但是横版卷轴过关的方式是没有变化的。玩家可以操作主角用各种暴力手段将敌人虐杀，场地中许多东西都可以抄起来打人，还可以习得各种必杀技。唯一令人不满的就是移动速度太慢，影响格斗的爽快感。 By 猴子

7月23日

未成英雄谭 太阳与月亮的物语



PSP
■Irem
■角色扮演
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人

本作是一款完全原创的RPG游戏。之前宣传的以心传心的全新游戏方式，在本作中并没有得到有效的体现。游戏整体上来说缺点还是很多的，人设、场景制作的效果都很恶劣，即使在NDS上也说不过去。切换战斗时的读取速度也十分缓慢，更要命的是遇敌率奇高，地图还很大！不过，剧情方面还是挺不错的，部分对话内容也比较搞笑。 By 北斗



这款RPG最大的特色就是把“人际关系”这一要素进行放大，通常的游戏同伴都是有着固定的关系，而这个游戏则把“不固定的关系”作为关键，类似养成。玩家在整个游戏过程中要一边听从同伴的心声一边进行拯救世界的冒险。通常情况下，大家必须诚心听取同伴的真心话并保持良好的人际关。如果人际关系不佳，主角便会遭到同伴的遗弃和背叛。 By 小沛

这是一款“人际关系重视型幻想RPG游戏”。玩家与同伴们一同在世界中冒险。与其他RPG不同，主人公具有能够听见同伴和敌人心声的能力，玩家可以根据这些心声来行动，而行动则会影响故事发展以及人际关系。本作的另外一大特点就是可以随时随地对主人公进行变更（有10个人可换），职业也有多种，玩起来比较复杂。 By 猴子

7月30日

装甲核心3 携带版



PSP
■FromSoftware
■动作射击
■日版 ■UMD
■13岁以上 ■1人

FromSoftware也开始吃老本炒冷饭了，以前的老游戏被纷纷拿出来复刻。“实时武装解除”系统是3代中新增的，玩家可在战斗中瞬间将自己身上所装备的武器解除，将其供给身陷重围快要弹尽粮绝的队友，不过说实话，这个系统实用性极有限……其实本作最大的卖点还是部件系统的回归了，收集各种部件，DIY自己喜欢的机体外形，对萝卜控们有杀伤力。 By 北斗

《装甲核心3》移植自2002年4月推出的PS2同名作品，继承原作内容并加以强化。包括支持联机对战、提供完整按键自订功能，加入自初代到2代共5部作品之热门零件的全新复刻版，让玩家可以使用这些热门零件打造机甲。游戏还采用受玩家好评、兼具设计性与操作性的选单界面，让玩家自由选择零件，设定机体配色绘制徽章图案，享受组装乐趣。 By 小沛

从PS2时代就是一个好游戏，这次推出PSP版的确也很能吸引不少该系列的玩家。不过本游戏目前只支持5.55以上的系统固件，因此目前只能玩正版，还得给机器升级。不过游戏的本体素质是相当不错的，在日本杂志连载的《装甲核心》小说中登场的机体也在PSP版中登场，大概是为了让玩家感到游戏中有创新的部分。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《勇者别嚣张》的评价（7.7/10分）：非常有趣的文本对话，大量的游戏动画，此外还有类似电视之类风格的元素让你在游戏的过程中笑声不断。游戏画面可以说是非常非常的简单，所有的元素都采用的是老式游戏以及加强版的像素级画面，对于喜欢怀旧的玩家而言这种画面或许反而更有亲和力。音乐方面感觉还不错，同样也是老式风格的配音，尽管简单，但效果并不赖。游戏方面还是非常有挑战性的，值得深入研究，通过制作迷宫和培养各式怪兽来达到消灭入侵勇者们的目的。尽管元素方面可能稍微有些烦躁，这个游戏玩起来还是颇为有趣的。完成游戏里的各种挑战还是需要花费一定时间的，剧情模式流程并不算太长，但对于第一次玩的人来说，某些关卡可能也不是那么顺利就能通过。

IGN对《野性传奇》的评价（7.5/10分）：类似漫画书般的场景设计以及画面切换方式将你带入了弗兰克与罗丽的世界，采用的也是过关形式的动作游戏进行方法。愚蠢的敌人、主要的角色们以及环境和关卡设计看起来都挺好（小编注：真是完全让人无法理解的西方审美观……），它让你感觉到一直是在漫画书里游戏。无论是语音还是音效都表现不错，但是当你让系统进入休眠模式的时候这些音效就会让你抓狂了。游戏系统采用的是非常传统的机制：你需要一关一关的挑战下去，你可以给男女主角升级以学会各种技能或是增加攻击防御力等，但是实际的战斗中你所做的还是非常简单而老套的拳打脚踢。通过升级后即成的能力可以在苦难模式下即成的设定不错，这样挑战起来就会更加方便，不过说实话，这游戏打穿一遍已经足够了。

日本玩家对《装甲核心3 携带版》的评价（四星）：虽然PSP的按键数量比PS2要少，不过这方面完全不用担心，系统默认的按键设置在使用上没有任何问题，即便是感觉不舒服的话，也可以自行设定。这次的携带版和以前的3代原作一样，不论是游戏平衡性还是隐藏要素的攻略方法都可以通用，只要是玩过AC系列的玩家，都能很快就上手。新追加了玛沃鲁斯这一部机体，还追加了许多系列作品中登场的机体的部件，通过各种部件的组合，新机体的特性将会无限延伸。在新模式“斗技场”中可以接受各种各样的任务，并且能够和50多部机体战斗，以排名第一为目标战斗！这次还可以通过PSP进行联机，预定尝试中。

你是否怀念十年前“遍地是宝”的年代？你是否记得PS2之前3D初级主机给我们带来的乐趣？其实现在也是一样的。

闯关族的家

主持 风林

当然，不可否认垃圾游戏在增多，任天堂两大机体甚至超越了我们精神上能够接受的垃圾游戏比例，让人备感痛心。就像我常说的：我表面上是个软饭，但心里却是个索饭，骨子里其实是任饭。谈及游戏，缺乏骨气，全因老任不为。

这期制作期间，我毫不犹豫的选择了《守望者》和《豚鼠特攻队》两个略触及个人玩赏水平下限的游戏。我觉得很合口。至少没有烂到《哈利波特与混血王子》那样让人拍案，这样的三流游戏，往往可以很轻松的，不紧不慢的玩下去，因为你不急着穿版，甚至认识的很多人都不屑去玩。这样很好，在8月份游戏狂潮归来之前，多多接受下限游戏的刺激，很可能会让自己的游戏欲望大反弹，在即将到来的海量高素质游戏中保持状态。如果你不知道今年8月份开始都会有哪些游戏到来，就多关注杂志吧，貌似又是盛况空前的一年……

我时常认为自己的游戏生涯开始得很早，因为生在东京（真的），日语倍儿棒（中文也很棒的说，初一期末语文全班第一！相信我！），同学，特别是好友羡慕我不用玩汉化游戏。请莫问我到中国做什么，因为我只是日籍，华人……

——日籍华人读者 CYD

●CYD读者来信对编辑部几乎每个人都留了言，所以我们没办法不一一回复你 ●C读者在来信中几次提到了自己的字迹不美，本胖认为你缺乏自信，作为一个十四岁的同学来说，你的字很不错，本胖看得很享受 ●C读者要对河北王思语说：“你画画真好！但没吾弟好（吾弟发言：希望你画得更有意思一些）补充：他没有敌意。”

风最近貌似日本同学来信渐多，莫非是我们这本薄薄的杂志又开始反攻日本了？C读者在来信中提议将闯家改回到未改版前的样式，本胖先把你的建议收下了，改与不改还要看接下来大家对栏目的建议。目前的形式看似杂乱，其中还是有规律的，而且交流起来更加互动，或许看着看着各位就会顺眼也说不定。下面是对其他小编对你问题的逐一回复。

——翅膀兄你的Mii太帅啦！我在表哥家的Wii上做了N次也做不出来！

翅膀回复：只有一颗邪恶的心才能拥有如此邪恶的形象，比如我就正在惦记你表哥的Wii，哇哈哈哈……(回音略去)

——你们都是《变形金刚》真饭！我是哈迷！编辑部有无同好？

风林回复：根据本胖的计算，编辑部《变形金刚2》的累计观影次数超越20次，票房贡献1600元。其中未计算部分不肯透露自己观影多遍的同学……可见确实真饭。要说哈迷，编辑部肯定也有，本胖算是伪非哈迷，电影版全看过，原著一本都没买，纯凑热闹。但最新的《哈利波特与混血王子》让本人极度失望。

——猴哥你在DR和PG两家吃饭不容易吧！拍肩！（非商业性）

猴子回复：以前有段时间两头跑是挺累的，现在主要在电软这边吃了，每天伙食固定，除了截稿的时候可能开夜车之外，其他时间都还算好，谢谢读者拍肩，下次拍脑袋就行了（别拿板砖）。

——360版《蓝龙》值不值得玩？游戏店BOSS说《失落的奥德赛》更爽……求解！

能量块回复：如果论当今次世代两大主机上的RPG，综合水准最高前三位必有这两作，其他美式游戏不算的话（《辐射3》这类美国佬RPG咱就当它不存在），眼前已发售的HD级别RPG游戏，《蓝龙》第一，《失落的奥德赛》第二，《星海传说4》和《薄暮传说》去争老三，其他如《失落传承》、《最后的遗迹》虽然也算可以，但距离大作的水准实在太远了……所以，请放心购入《蓝龙》和《失落的奥德赛》，都是不可错过的优秀RPG游戏，而且对大部分中国玩家来说，都有高品质的官方中文版，更是不能错过的。



不管怎么说，《蓝龙》的品质无需担心。本作也是第一真正将鸟山明的人设通过HD级别的画面完美表现的作品。

江苏常州俞杰宝说：暑假60天，45天补课，15天放假（伴随大量作业），人间地狱啊！太痛苦了，我的小P，小L，360只能在家里躺着了。（编者：少年想快快长大，成年怀念幼时，生活总是在轮回，换了种方式而已）

TNT.A 暗荣目标每月一无双

——福建龙岩黄昊同学来信表示：我是位今年才看电软的读者，第一看的时候第六感就告诉我：对，就是它了！可能是因为大部分游戏杂志多是介绍网游的，所以才这么对《电软》情有独钟吧。当然，也有一个原因是有七曜这么一位和我同是无双FAN的小编存在吧！对了，无双什么时候出续作？很期待，光荣啊光荣，专心出三国吧！●黄读者还随来信透露：“虽然现在手中有一部PSP-3000，但仍打算入手一台PS3，两千七百多大洋啊，两年的压岁钱没了。”●“最近听到传闻说PSP-4000打算在年底面世，不知道是否属实？”本胖根据目前手头情报，没有这样的消息存在。而且10月1日即将推出PSPGO，PSP-3000要再更新下一系列怎么也要放到明年开春才好，所以3000型机主们都把心放到肚子里吧，且玩呢。

提起无双，我是没什么发言权的，七曜那边才是权威，不过在整理这封来信的时候，正好小编们在讨论无双接下来发展的问题，就正好一起聊了。据七曜统计，接下来到年底的时间里，不提《最终幻想13》和《忍龙西格玛2》，单就无双系列游戏就要让他吐血了。本胖一算，也是，9月PSP的《真355SP》，10月PS3的《妖魔无双联合突击》，11月Wii的《战国无双3》，料想在今年东京游戏展上光荣还会就无双系列新作再有新发表……几乎到了月月都有一款的程度……我只能感叹，当饭难，当个无双饭更难，当个全买日版限定初回的无双饭简直是难上加难。在此，请允许我向编辑本部的七曜同学致敬，光荣全靠你们了！



《妖魔无双》登录PS3和XBOX360，国庆节发售。这样的情况也在我等意料之内，只不过没想到会来得这么快。乐观估计明年春《妖魔无双》必然要在PSP上出2。

TNT.B 谁说打老机就丢人？



——北京通州王兆龙同学来信表示：中考终于结束了，可是考得不理想，没考上期待的学校，不过在这期间我一本《电软》也没落下！虽说也是考进了重点高中，可是要住校！两周回家一次！真烦！不过《电软》、《掌机迷》是一本不会落下的，还有住校后就可以攒钱买机了！现在手里只有一台PS……太丢人了，我迟早就会有自己的新机子的！（●外号 八戒）

王读者的最后一句本胖坚决不同意，谁说手里只有一台PS就丢人啦？本胖电脑边上摆着一台PS和一台DC，这才叫真饭。

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

又一个被老师没收的……
一位3000玩家的疯狂游戏日记

风瘦瘦：请允许我这么称呼减肥成功的你，谁都知道减肥不易，能坚持下来还真是不容易啊（不像某猴，唉，无可救药了……）赞一个！（编者：这马屁拍得本胖暗爽）

接下来介绍一下我的游戏生涯，只写最近发生的事情吧，以前玩国产FC的事情就不提了……最近的事情就是过年期间入手小P一套（编者：这还叫最近啊老兄，这都八月份啦），那时价格真是虚高呀！多花了好多钱，之后就是等破解……无解，那就看电影、听音乐……我买的是3000型，直到3月份的一天，我忍不住了，我要我要……买了张《战神》，郁闷花了170元，让人给黑了（编者：被黑了至少90元，对不起，我不是成心刺激你……）。真是爽啊，之后一个月把游戏给完美了，这时我又向期待已久的《怪物猎人P2G》和《战鼓啪嗒彭2》伸出了小爪……之后就是废寝忘食的狂玩……再往后，到了五月，3000破解了，虽然只能运行自制软件和模拟器。我又把街机模拟器上的《吞食天地2》给通了，然后把GBA的《马里奥与路易RPG》玩了一遍，感觉这些老游戏也挺好玩的……

进入6月份之后，高三的学长们参加高考了，我是高二的，所以给高考腾考场休息五天！（别的学校都是十天啊，泪目！）就在放假的第二天，3000可以玩ISO的消息传入了我的耳朵，我迅速冲到附近的电玩店，一阵捣鼓之后，崭新的系统诞生了！终于等到破解了！真是不容易啊！我一股脑的把实况、NBA、FF7CC、FF纷争、无双MR等游戏拷了进去，之后就是爽了整整三天！结果假期作业都没动。随后E3开展了，PSPGO出山了……看得我那个激动啊！

短暂的五天假期之后，又开学了，不过情况不同的是，我们高一高二这边上课，那边初三的学生在参加中考（汗），下课也不能走动，上个茅厕还要请假（汗），于是我不知咋地进入了混乱状态-_-"上课也玩小P下课也玩小P，一直把FF7CC打到第九章，需要集7个“女神魔石”的地方卡住了，然后便放弃，搁一下，缓一缓。然后又想起自从3000破解之后就没再动的《怪物猎人P2G》，又打开玩了几把，中文版就是比日文亲切啊！打开工会名片一看，距上次玩已经有半个月了，我又随手放倒一个岩龙，倒霉的事就在那时发生了，没想到老师居然在我班教室后门窗上偷窥我们，看到我的动作有些奇怪，就冲了进来。当时已经下课了，我就很专心地在玩小P，这时只听见好友叫：“宋汉云！宋汉云！（实际上是：老油条！老油条！）”我抬头一看，老师已经到我眼前了，我脑袋一片空白，之后小P就……唉，这都怪我太贪玩了，不能控制住自己，风林也经常提醒我们不要带掌机去学校的……

仔细想了想，这都是我不对，不应该把掌机带到学校去，更不因该上课打机，可后悔没用了。小P被没收后，老师并没有把它怎么样，只是收了起来，估计我现在去要，只能是挨一顿骂吧……但小P被没收之后，我对学习和游戏的关系明确起来。

学习是我现在学生阶段最重要最主要的任务，现在马上要升高三了，学习的时间也显得更紧了，别说玩掌机，连看电视的时间也很紧张，我也应该更加懂得珍惜，毕竟高三一生中只有一次，这样绝佳的学习机会错过一生都会后悔莫及。现在认真努力学习，将来才能有更好的工作，才能有玩游戏的资本。高考过后不是有三个月的暑假吗？用来把高三这一年落下的游戏补上不就OK了？所以说现在苦一点，累一点没有关系，只有拼尽全力，跨过高考这道槛，迎来的就是光明！

最后感谢大家看我这封信，但愿我能从现在的四十名左右，冲刺到班级二十名左右。虽然学习过程是枯燥的，但有《电软》和《掌机迷》的陪伴，我一定会勇敢地坚持下去！加油，我会经常来信的！

——山东胶州 宋汉云

风 这是一封相当有代表的来信，相信很多学生朋友都与宋读者处于类似的境地，刊登这封长信希望大家能够在其中找到共鸣，找到努力下去的动力。



笑话 问：水手是在海里死的，还是在陆地上死的？答：在陆地上。因为，鹿死谁手（陆死水手）。

——山东 桂元东

酸话 咱更喜欢独爱的说！小PS3呀，咱一生只爱你一个的说！（抱着PS3，蹭呀蹭）不过太贵了的说，咱永远的恨啊……（无力中）……俗话说有付出就有回报的说……

——河北 王思语

（●外号：望望酱 ●留言：咱下个月7号就过生日了（编者按：是7月），的确是个好日子，喵的，老师说7月7日期末考试的说！T_T得了，生日不用过了，虽然咱没过过生日吧……生日礼物加起来也不到十份……●高数课老师在黑板上奋笔疾书，底下闹成一片，老师忍无可忍：“同学们声音小一点！”小昊说：“老师，慢慢你就习惯了！”老师无语）

话说望望酱小MM最近的人气超急升，很多来信都有给你的留言哟，看来本胖应该在闯家里给你开个专栏了，哈哈。不过你同学对老师的态度很不对哟，这样能学得好吗？



电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ……
性别 ……
年龄 ……
职业 ……
电话 ……
QQ ……
外号 ……
邮编 ……
联系地址 ……
E-mail ……

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你觉得本期闯关族的家内容如何？有什么建议

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1
2
3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1
2

6、给闯家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到“原装MLB美国大联盟棒球帽”。中奖名单请参考下期本栏目第四页。

7、你觉得现在游戏的玩法复杂吗？

8、超薄PS3，你买还是不买？为什么？

9、你觉得PSP和NDS哪个更好玩？为什么？

大话电玩

大家是如何储备资金买游戏的？

哪个游戏你刚玩过就忘掉了？

你最喜欢的一部与游戏相关的电影是？

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

王思语四格漫画

望望酱留言：期末考试后某望（感觉怪怪的）又看见令人吐下5000升血的成绩，语文90，数学115，英语107（以上满分120），政治80，生物84，历史75，地理72（以上满分100）。班级排名43（全班共72人，而且咱处在实验班中），现在自己已对父母的态度感到无比脱力了。



TNT.C 下一代PSP是旋盖的？



——上海金山陈佳伟读者来信向我们透露：本人预计下一代PSP是旋盖的。爱立信手机，直板—滑盖—旋盖，PSP也是掌上产品，必然躲不过此命运，这就是索尼的“进化论”！

很显然，这次的PSPGO就是参考自SONY之前推出的掌上数码产品的造型，几乎一模一样，这样的事情很正常，NDS的外型也出自早期的GAME＆WATCH。造型这个东西，一个成功的设计是花费了巨大的时间和心血的，像PS、PSone、PS2等造型设计都明显是经过反复推敲磨合才最终成型。所以像陈读者预测的旋盖造型也并非不可能，不过这样的设计虽然够炫，但是对于游戏机来说未免不太方便，要转一下总是麻烦。参考任天堂的产品设计理念，基本还是以简单、方便、直观为先，一看就是玩游戏的机器。PSPGO在这方面的确走的远了，假如今后真的出现旋盖版的，那可真是要一统掌上娱乐河山了。当然，本胖还是预料手机才是大势，手机取代一切数码产品将是必然，十年短不短，看看十年前我们玩的是什么？十年后肯定会是手机的天下，连笔记本电脑都未必能幸免。

TNT.D WiiFit对减肥无效？

——来自广东的僵尸同学来信表示：这是我第一次发邮件到编辑部，心情很激动，听说风林是湖人迷，我也是个湖蜜，请告诉我编辑部还有谁是湖蜜。还有对于PSP GO有什么看法，怎么评价寂静岭系列这个游戏，拜托了。对了，请帮我转告小沛，平衡板减肥是没用的，最重要的是做运动，贵在坚持啊！另外我希望电软可以专设一个栏目报道香港，台湾和海外玩家的情况，什么情况都行，主要是能让我们和外地玩家拉近距离，让我们觉得玩电玩的都是一家人，真的拜托了。最后祝各位小编身体健康。

编辑部的篮球迷貌似不多啊，足球迷倒是一大片，据我了解，湖人铁杆只有本胖一人了……残念啊。本胖对PSPGO的看法在前几期的“期末烤场”中已有表述，个人认为会非常成功，尤其是取消实体软件的对应专门针对网络的设计会大成功。SONY必然陆续将全部PSP游戏转移到网络中提供购买，大大充实了PSN的内容。而PSPGO内置16GB的记忆棒对于国内玩家来说也是打开了方便之门，只要破解搞定，国内明年也将是PSPGO的天下。

《寂静岭》系列最高是2，整体前三作都是上乘水准，后面的几作素质明显下滑，但也算勉强能够满足对恐怖游戏有爱的玩家。你提议的新栏目不错，如果有这方面兴趣参与的玩家可以与本栏目联系，闯家中可以提供版面刊登。



XB版拥有略好于PS2版的画面表现，但原作本身的高素质让画质退为其次。好游戏才能做到。

如果是恐怖游戏饭的话，《寂静岭2》是真正不能错过的伟大作品，就像《生化危机２》之于系列一样，莫非二代最高的规律好使？

疑问



两个问题：1、本书标价明明为6.99元，我给店主10元，他为什么只找我3元？2、我现在的住址还不确定，可我假如中了奖，我还能拿到奖品吗？——陈国瑞 ●外号：鞋拔子 ●笑话一则。甲：好久不见，现在混得怎么样啊？乙：我现在月薪两万，有奖金，有房子，每年有两个月的假期……甲：哇塞！做什么的？乙：做梦的

1、你可以找店主要那1分钱，可能是大部分人都不去计较那1分，所以店主就没有给；2、如果你中了奖而没有提供地址，本栏目会在下方做出提示，等你的地址发来后再发放奖品。另外，还得再建议大家，如果你有时间寄来回函卡的话，不妨再花10分钟写点你的近况和游戏心得与我们交流，不少读者只是简单的填写几项不痛不痒的调查内容，而给闯家来信最重要的交流部分却忽视了。总之，本胖希望各位能够再腾一些时间写写你的经历和感受，让栏目更精彩。

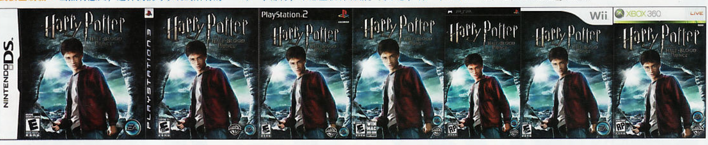
小调查：全机种制霸还有意义吗？你想全机种制霸吗？

调查原因："全机种制霸"——对于从16位机时代开始，就是一代又一代电玩迷的终极梦想——拥有全部的游戏机。这样可以玩到所有的好玩游戏，这在20世纪末期对于绝大多数人来说还是实现起来非常困难的事情。即便是到了90年底末，SS、PS和N64三大主机争夺市场的竞争中，很多玩家可以负担SS和PS，但N64却成为了很多人无法负担起的噩梦。而到了本世代，游戏的独占性严重缺乏，大部分第三方重要游戏都采取了跨平台的策略来减少赢利风险，而硬件公司第一方的独占游戏却又相对匮乏，即便如上代王者SCE的重要游戏如《妖精战士》、《狂野历险》等作品至今仍未登录PS3，而微软一边的死忠独占游戏却也只有《光环3》和《战争机器2》等少数几款，大量的360游戏都推出了PC版和PS3版。可以说，各主机之间的区别，除了主机外型和网络环境外，区别越来越少了。这也可以解释Wii为什么可以在没有高清机能的"恶劣条件"下能够异军突起的原因。而对于继承了纯正玩家血统的PS3和360，有必要都买吗？算上Wii，我们还有必要购买三台主机吗？下面就来看看玩家的看法：

我要全制霸● 当然有意义，这样我就可以玩到所有的游戏，我当然会全机种制霸——重庆杨龙陶 ●制霸当然想，只是铁不允许罢了。特别是PS3，可是铁的仇人啊——广西梁华毅 ●从无限的占有欲来说，全机种制霸永远有意义。但从玩游戏的角度来说，大多主机和游戏根本玩不过来，所以没意义。我想全机种制霸，我承认我很贪婪——内蒙古费思超 ●应该有意义吧，有成就感啊！不过我是实现不了了，没钱啊，手中只有一部PSP-3000——福建 黄昊 ●对于一个厂商来说这样有意义——商业意义，可以把钱分成几份赚。对于玩家来说也有意义，可以在不同平台享受同一份乐趣，但太在意制霸的话就不好了——新疆张智业

制霸很无聊● 因人而异。像已经成家立业，携妻带子的人士大可不必，选择自己喜欢的类型主机就行了，再说也没有那么多时间玩——湖北叶磊 ●就开发成本来看，全机种对第三方厂商利益明显，更有实在意义，本人态度无所谓——辽宁李鑫 ●不想了，都玩劈腿，游戏玩不过来了，游戏的意义是要玩不是放着吃灰 ●现在的游戏大多都比较专一，就算劈腿，选哪一个都行，不必全机种制霸。我不想，有一个PS3就够了。——吉林黄国瑞 ●无意义，美好的YY，想想而已，实为不可能，首要前提即为利益驱动——上海吴春杰 ●没意义，现在跨平台的作品越来越多，省下全机种制霸的钱可以用来支持正版——河北张宇 ●收藏的就有意义，反正我是不会，我没有钱。反正以后电脑都可以逐步全模拟游戏机了——桂郭平

总结：因版面所限，本胖挑选了部分读者回函。从整体数量上来看，65%的同学对全机种制霸没有兴趣。但对于所有玩家来说，对于"全机种制霸"都有两件恼人的事，一是资金，二是时间。要买齐三大主机，仅标准硬件就需要7000元人民币，这还不包括各种手柄、摄像头、会员卡点卡等周边的花销，而且为了实现主机的效果，我们还需要配备高清电视及多声道音响系统或耳机系统，总的来说，如果没有轻松挥洒万元的财力的话，"全机种制霸"还是个梦；另一方面，现在游戏的数量越来越多，不要说三大主机，就仅仅是一台主机上每月所推出的游戏就让人玩不过来，尤其对于不少五元版用户，每部主机的庞大软件群光看一看都是压力。就像以前本胖在本栏目中一再提到的，"全机种制霸"对于玩本身来说意义不大，因为大部分游戏我们通过一台主机就可以玩得到。当然是否要一掷万金，还要各位自己拿主意。



所有平台包括PC都逃脱不了EA的魔爪，对于未来跨平台游戏来说，全机种制霸的确是越来越没意义了。选择合适自己的才是最明智的。



TNT.E 宅啊宅，在家宅！

——广西梁华毅来信表示：自从放假以后咱已经宅了大半个月了，原来宅的滋味竟是那么的爽！每天的主要活动都是打机和看动画——虽然动画占少数，但依旧乐此不疲。《DQ9》没出之前主攻《GTA》和《机战K》，这几天基本处于日日《DQ9》的快乐时光中。而我这极端的作风也让老爸使出了极端的应对手段：流放我回乡下与乡亲们收拾谷子一天。老实说，别说一天，半天都累的不行，尤其是宅了半月连骨头都宅软了的我！不过回来了也继续宅，反正八月补课，种晚稻撒谷子是轮不到我了，哈！不过我还是想对大家说，别玩太过火了，对身体不好，像我一样。整一套搞笑词来警示一下吧：你们这些学生啊，很宅很天真，尤其是梁华毅，整天趴在床上打游戏，别以为我不知道！你说好好的一个假期，做什么宅……大家还是节制点玩吧。

能把自己看透的，说明是明白人，一般死宅死宅的都是被宅系产品搞得不分东南西北，搞不清楚幻想与现实的，那是糊涂人。从梁读者的来信中本胖可以明显感受到你对宅的渴望及恐惧，最后对自己的调侃正说明了你想脱离宅系这个有着"光明前景"的团体，但却因为自己的意志力薄弱而在精神上苦苦挣扎。不过我很同意你父亲的做法，多应该出去做运动，如果你利用假期，每天出去打打球，游游泳，相信是最好的生活安排。对身体也好，其实小编都很希望有机会去乡下走走，我们都被肮脏的城市污染恶心坏了。

小调查：你觉得PS3应该回复兼容PS2游戏的功能吗？

调查原因——PS3目前支持PS2游戏的主机只有早期的20G、60G和少量出货的80G版主机，随后在发布了40G型号及之后的主机取消了这一功能。而实际上对于玩家来说，支持PS2这一福利是相当有必要的，尤其对于PS2游戏画面的提升那是相当的明显，很多游戏在放到PS3中都让人有重新体验的冲动。而对于这样一个貌似多余的功能，如今大家的看法又是什么呢？

支持派● 有必要，因为PS2的好游戏很多，"重温旧梦"也是必须必然的事情！对于索尼和玩家而言都是有益的。——北京郭涛 ●是的，请恢复吧！——北京尹蔚群 ●绝对有必要！！——陈国瑞 ●对于没有PS2的玩家而言这绝对是一件好事，功能永远不会有人嫌多的说，如果有的话也会使其成为更多热爱怀旧的人们的"掌中萌物"（误！）吧，也使PS3更加超值，增加实用性的说——河北王思语 ●有必要，因为还有许多玩家想玩PS2游戏，回味经典，如果恢复就不用再买两台机器了，方便——江苏俞杰宝

不支持● 我就不爱用PS3来玩PS2游戏，PS3就应该用来玩PS3游戏，我是这么认为的——重庆杨龙陶 ●没必要了，在爽过PS3的画面后谁还愿意玩PS2的画面呀！除非是对PS2上的某个游戏情有独钟——辽宁李岳

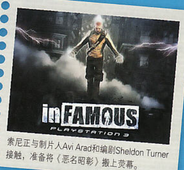

PS3玩PS2游戏貌似可以化腐朽为神奇，一些原本画质般般的游戏放到PS3上也有不错的表现。

豪游根特别版新闻图片区



苹果公布的新触屏式笔记本电脑MacBook Touch，有人猜测它实际上是一台游戏机。


现在预定PSP版《GT赛车》的话，将有机会拥有5辆限定的极品赛车之一。



索尼正与制片人Avi Arad和编剧Sheldon Turner接触，准备将《恶名昭彰》搬上荧幕。



口袋妖怪最新剧场版《超克の时空》成为了“动画电影中最高销量预售票”的纪录保持者。


近期在成都地区出现了一座外形与索尼神机PS3极为相似的建筑。

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯


邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改 版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■掌机迷2009年第8期 定价9.8元

本期给大家带来《勇者斗恶龙9》的详细攻略，集剧情流程资料为一体。此外还有一篇DQ系列的特别策划。



■SO COOL 2009年第(8)期 定价15元

酷夏来临，草帽、帆船鞋和凉鞋都是夏季穿搭的经典单品，如何搭配以及如何选购也是重要课题。本期《搜酷》不但给你带来超级清凉的美女教鞋单元，更有夜晚穿搭、街头型人抓拍等精彩单元，绝对不容错过！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

期数	价格
2008年第1～24期	9.80元
2008年(6～7合刊)	15.00元
2009年第1～14期	6.99元

电子天下·掌机迷

期数	价格
2008年第1~18期	8.80元
2008年第19期	9.80元
2009年第1~7期	9.80元

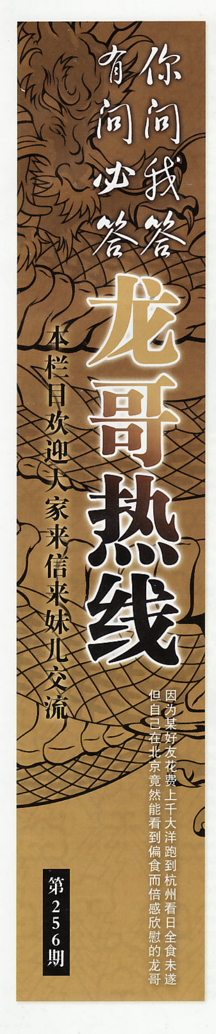
动感新势力

期数	价格
64、72、74~79期(其它已售完)	9.80元
66、72、74-76、78、79期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

期数	价格
创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1~7期	15元

书名	价格
口袋迷14、16	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元



Q 有几个问题请教龙哥：1、最近想购入Wii，请教下都需要配置什么东西呢？还有买Wii好像都是刷过机器的，请问和不刷过的有什么不同么？2、最近我的PS2读盘有些问题。平放着的时候有些D盘读不出来，但是斜点放就读的很好。请问是什么问题，如果送修要多少银子？谢谢龙哥的解答，小弟感激不尽。最后，祝各位编辑身体健康了，适度游戏有益健康。

（河北秦皇岛 高东）

1、买Wii好像基本不需要再单独配置什么东西了吧？除去买机时附赠的基本部件之外，个人认为如果你想要多人同乐的话，最好再买一只手柄——Wii上的许多游戏，确实适合和朋友们、甚至是家人一起玩。平衡板的话对应的游戏不算多，买不买就看你的个人意愿了。此外，市面上还有许多各种各样的Wii周边，多是一些针对Wii游戏推出的运动套装、钓鱼套装之类的东东，以国产组装货为主，虽然质量一般，但胜在价格便宜，是否购买也可加以考虑。关于Wii的刷机，其实所说的是指通过游戏BUG的方式用软件进行刷机，刷过之后的机器就能直接玩D版游戏了；另外还有一种就是直接加装芯片，俗称改机，改完也能直接玩D版游戏。它们的区别在于刷机便宜、但兼容性不够完善；改机偏贵，但兼容性较好。2、光驱的问题，光头位置可能不正，你的PS2应该用了挺长一段时间了吧，那样的话就属于“正常现象”，问题不严重的话凑合着用就行了，没必要专门去修。“适度游戏”，知易行难啊，呵呵，希望大家都能尽量做好这一点吧。

Q 各位小编你们好，在下作为电软的读者已经有几年的时间了，不过写信还是第一次。突然想要写信的原因是在254期关于E3展会的报道中，介绍微软Project Natal体感技术那一部分，右下角“令人瞠目的实际演示”的配图确实令某瞠目了很久，仔细看看，似乎是网上恶搞的用体感技术玩《O作》？这个算是杂志的彩蛋吗？当然，不能否认运用如此强大的体感技术玩HGame确实是在下这等猥琐流宅男热切的期望，嗯、之一……既然写了信来了，顺便再求助几个问题。首先是在附赠光盘里看到《恶魔战士》的动画，因为当年对这种类型的格斗游戏不感兴趣，所以不是很了解这个系列。看了动画以后却对里面莫妮卡和迪米特里的关系产生了兴趣，依稀记得好像某一期电软的“BOSS档案”介绍过他们，想请问是哪一期来着？一时翻找不到了。第二个问题，大概要转给龙哥比较合适？请问XBOX360游戏的追加下载要素是不是一定要在360连接到LIVE的情况下才能使用？前两天路由故障，在没有连接LIVE的情况下，发现很多游戏的下载物品，比如皇牌六的战机涂装，刀魂4的达斯维达



←莫妮卡和迪米特里这两人可以说是不死不休的对头了。

等等都消失了，故而有此疑问。第三个问题也是问龙哥，请问《龙如3》里面的夜店小姐培养有什么诀窍没有？老妹精心打扮出来的女孩子总没有人指名，每次钱被花光后就要读档重来，在下实在是不堪其扰，急盼拯救。第四个问题想要请教翅膀同学，请问贵府的卫生间用的是什么样子的灯？嗯，以上就是目前正对在下的美丽人生造成极大困扰的几件事情，如蒙赐教将不胜感激。并祝编辑同志们健康开心，工作顺利，也祝《电软》越办越（欢乐）好。

（被蚊子和表妹逼入绝境的猥琐流宅男 冰洋）

关于那张配图的问题……咳咳、嗯，就这样吧（汗）。1、你肯定是记错了，“BOSS档案”里绝对没有介绍过他俩的关系，倒是“格斗天尊”里或许可能提到过——这是本人在严刑拷打七曜同学后得到的保证，至于具体是哪一期，菜团同学自己也记不清楚了，我直接在这里给你简单说一下吧。迪米特利·马克西莫夫是魔界的贵族，由于挑战贝利亚·阿恩斯兰德失败而被从魔界被放逐到人类世界。这位黑暗的王子认为他自己应该再次夺回魔界。出现在地球上的外星生物对于迪米特里来说是件意料之外的事。迪米特里在吸收了外星生物Pyron后决心回魔界再次挑战贝利亚，然而回去后才发现贝利亚已经逝世了，但他的女儿莫妮卡·阿恩斯兰德继承了阿恩斯兰德家族并成为魔界的统治者。为了夺取魔界的统治权，迪米特利和莫妮卡也就理所当然的成为了死敌。2、不一定，这也得看具体的游戏和下载的要素，有的是可以下载下来后单机里也能玩的。3、首先，智力、谈话能力、魅力，不同时达到S是不会成NO.1的。一开始其实根本不用关心 客人的要求，专心升级3样能力就是了。例如：客人说这次要谈话能力好的，你就去培养谈话的能力，但是不见得就能起作用。然后连续学，失败概率也很大。但是把3个能力培养到S的话就几乎就成功了。至于客人的要求，其实也就5种：可爱与否、化妆与否、偶像与否（成熟点的，相对可爱的）、华丽与否，还有种特殊的：Cosplay。对接客成功起主要作用的是衣服，如果有多重需要，就在首饰上作文章。例如：有要求可爱的、华丽的，就穿个可爱的衣服多带点华丽的首饰就是了。再看要求不化妆还是化妆。一般来说出现3次以上超接客之后差不多就是S了。另外MM的工作压力一般都很大，适当减压也是必要的。4、这个……据翅膀同学回答：“卫生间要用黄色的，最古老的那种，吸蚊效果比较好，当然蚊帐才是最无敌的”。

Q 龙哥你好，前几期在杂志的点评里看到给了NDS游戏《无限航路》很高的分，北斗还在手札里多次提及这个游戏，原本我没太在意这个游戏的，不过看到这么多编辑都给它好评，于是尝试着玩了一下，没想到一上手还真是欲罢不能啊！玩起来和大航海时代的感觉很像，只不过舞台从地球变成了更加广阔的宇宙，虽然不能倒买倒卖来赚钱，不过战斗还真是超级热血沸腾啊！对了，龙哥，我现在快要打穿了，也想像北斗那样集齐一整只的大海贼舰队去挑最终BOSS，想想就爽到不行！不过这游戏就是赚钱太慢了！请问龙哥有什么快速赚钱的秘技没有，不然不知道得攒到何年何月了……另外，还有个问题，那个皇帝的旗舰有没有办法拿到？感觉超猛啊！

（湖北武汉 大海贼）

恩……快速赚钱的秘技啊，遗憾，好像是没有了。这游戏赚钱惟一的办法就是打仗了，做任务和发现资源星都是杯水车薪，之前还有人提到过所谓的跑船赚钱大法。这个方法其实就是将船队换成内装空间巨大的航母之类的舰船，然后将里面全部装满货物舱，这样每移动一定距离就能自动增加金钱，金钱增加量与货物舱容积以及移动距离成正比。不过说实话经过实践，这个方法并不怎么好使，首先就是初期投入资金太大，其次资金增加量并不算多，速度一般。经询问，北斗给出的建议最好是到了2周目的时候，这样就能在“设定”里调高遇敌率，然后再在最终决战前在首府所在星系反复刷敌，找一条长一点的路线（7万公里左右），遇到CV编队的话一次能得1300多，遇到BB编队的话一次能得1500多，运气不好遇到CG编队的话就只有500到800多了。因为实力到了这时候对付它们基本上就是一炮一个了，可以很快结束战斗，大概半个小时到四十分钟就能赚5万大洋，应该是最快的赚钱方法了。“至于皇帝的旗舰……我也想要啊！！”（北斗原话），天体破碎炮实在是太生猛了，可惜无法获得……残念。

Q GBA上的《真三国无双A》中张飞最强武器是什么？是否有隐藏人物可选择？虽然无双放到GBA上感觉不伦不类，但作为一个无双饭，我还是要把这游戏也完美了！

（浙江杭州 赵子龙）

拿武器的方法主要有三种：过关奖励、地图道具以及特殊事件。过关后，会有一个能力点数，其值为过关后武将身上发动能力的折算值，最高为1000，该指数和奖励的东西有关。在所有的武器当中有部分武器是专属武器，任何S级武器都必须在HARD难度下才能入手。一般情况下过关后只要能力点数不是太低，即可随机入手一该武将可使用的3类武器之一的S级武器。另外，还有部分武器是需要通过特殊事件才能获得的。这里给你一个未经测试的小秘技：用赵云在无双模式中打过成都讨伐战后，在自由模式中用赵云打这一关，游戏开始后向下走过桥，在吕布出现的地方待机，会出现得到新武器的提示，但是看不到有宝箱出现，过关后查看武器会发现已拥有所有武器。本作唯一的隐藏人物吕布需要在三个国家全部打完之后才能出现。

Q 十万火急！请龙哥火速回复！小弟原本打算这个暑假购买XBOX360的，以前一直担心三红问题，后来看杂志说双65nm的机器基本能杜绝三红情况了，遂准备于暑期购入双65nm版本的机子，正好趁着暑假期间狂玩游戏。可是这一两个星期以来好像在网上看到有人说到双65nm的机子也有三红现象了！请问龙哥这是真的吗？这样的话我又不敢买了，别花那么多钱买回来没玩几天就坏了，想一想都要疯掉！（辽宁兴城 九点）



恩，怎么说呢？近段时间确实在网上看到过几次有帖子说自己的双65三红的情况，龙哥对此事也比较重视，为此特意仔细看过其中的几篇。不过就龙哥查阅的这几篇所谓的三红贴来看，有一篇是误认为自己的黑色精英版是双65的——其实这个是单65；有两篇确实是双65的机子，但其实是假三红，并非是真三红，也算不得准；另外还有两篇说得不清不楚，而且发帖后就再没见到跟帖说明把大家都弄了个莫名其妙。总而言之，单以龙哥目前查阅的这几篇“双65三红”情况来看，由于没有实际的照片证明，所以无法肯定是双65的真三红情况。倒不是说“双65三红”的情况一定是假新闻，只是想告诉大家，目前还没有充足的证据和事例。因此，你也不必太担心，该买就买吧，再不入手暑假又该过去一半了。即便真有此事，那么从报道情况来看概率也是极低的，属于小概率事件。

Q 我暑假期间买了台360，虽然都说360在日本卖得不好，不过我怎么感觉反而是360上的日式RPG好玩的游戏最多呢？花了好几天的时间把《蓝龙》玩得差不多了，感觉这个游戏的难度还是比较低的，鸟山明的人设看着很亲切。这次写信来是想请教一下龙哥，这游戏里有没有什么隐藏BOSS之类的，不然感觉缺乏挑战性啊？那什么全员全职业99级之类的变态成就我还是先慢慢练吧。（重庆 阿草）

你说的是事实，目前三大主机已发售的游戏中，确实反而是360上的日式RPG大作最多：《蓝龙》、《失落的奥德赛》和《星海传说4》，可惜日本玩家多是些死脑筋，微软也是回天乏术啊！《蓝龙》这游戏的难度确实偏低，估计是为了照顾低龄玩家，几个练级场景也方便了玩家练级。至于这游戏里的隐藏BOSS，主要有三头：大便王、黄金机器人和黄金大便……大便王的出现条件是在飞空艇入手后的古代遗迹里，身上得有10万的钱以上才会出现。从它身上可以偷到最大HP+15的道具，打败它后还能再得到两个该道具，以及可以得到鸟山明自画像的色纸。这家伙算是有一定难度的BOSS了，对付它最好靠tension技能。黄金机器人的出现条件是入手了最终战争和最终武器装备后、在古代工场靠近门口的那个大房间里，坐一次传送带后到达的那个房间。这家伙比大便王容易对付。至于最后的“黄金大便”，出现地点是在南的孤岛上面，基本上是个废物。

Q 有个关于PS2版的《横行霸道·圣安德列斯》的问题想要请教，那就是这游戏里好像是能够追女朋友的，请问龙哥能作为女朋友的有几个，学车及枪店旁的女孩怎么认识？（上海 张斌）

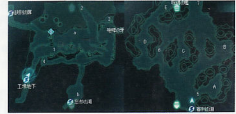
本作中可以作为女朋友的一共有6个人，她们分别是Denise Robinson、Helena Wankstein、Michelle Cannes、Katie Zhan、Barbara Schternvart和Millie Perkins。想要和这几个女孩开始约会，除了一些特定条件和进度条件之外，最重要的就是你的外形必须得是她们喜欢的那种才行，否则她们是不会和你开始交往的。如果你的外形非常性感的话，则成功的几率将会大增，当然，如果你已经收集齐全游戏中的50个牡蛎（Oysters）就完全不必担心这方面的问题了。对每个女孩而言，除了第一次遇见她们是在特定地点之外，一旦开始约会，就需要去她们的家里找她们，而不是第一次遇见她们的地方，当其在家并且可以约会时就会有一个红色的标记。还有，这些女孩子不会整天都在家里待着，只有在每天里的特定时间段才会在家，其余时间则很少能在她们家里找到她们。最后要说明的一点就是，每个女孩子的约会类型都不一样，获得的奖励也不尽相同。

Q 小弟在玩DS上复刻的FF4，现在就差最后的隐藏BOSS没打了，曾经尝试着去挑战过两次，没办法这家伙实在是太强了，完全不是对手，几回合就被团灭了，看来莫非只能去刷传说中的精金装备呢？据说很难刷全啊，想想就吐血了！（甘肃兰州 布丁王子）

DS版4代里的隐藏BOSS原始巴贝尔巨人，个人感觉设定比较失败，DS版3代的铁巨人虽然生猛，不过职业和打法搭配好了，也可以6、70级就能搞定，原始巴贝尔巨人基本上就只能靠刷装备和等级去拼了，属于技术含量有限的那种。本作由于没有了GBA版的隐藏迷宫所宝箱出产的最强武器，所以各最强武器拿法如下：月之地下溪谷被暗黑巴哈穆特守护的**ラグナロク**，大眼怪守护的圣枪**ホ-リ-ランス**，白龙和怒潮利维亚桑分别守护的**ムラサメ**和**マサムネ**，罗莎的月神之弓**アルテミスのゆみ**从144号月之女神第4档掉落，丽蒂亚的龙须鞭**りゅうのひげ**从146号蓝龙第3档掉落，星屑棒**ほしくずのロッド**从月之地下溪谷的宝箱中获得。防具方面，精金铠**アダマンア-マ-**是最强防具，全员可装备，所有异常状态防御外加全属性抗性，配合诅咒指环**のろいのゆびわ**可以达到全属性吸收的效果。取得方法是用145号粉红布丁公主（在月之地下溪谷5F靠近下楼楼梯的小房间内用警报器召唤）的第4档掉落之粉红尾巴**ピンクのしっぽ**，在法布尔以南试练之山以北的精金洞窟交换。新增的全员99级时的洋葱装备也不错，这个需要用相对应的五种颜色的尾巴在精金洞窟交换。洋葱剑盾铠盔和手套中，剑盾是圣骑士和凯因专用，手套除了暗黑塞西尔都可以装备，铠盔则是全员可装备。效果来说防御异常状态的盾和最高攻击的剑是很值得入手的，而铠甲的效用则远远不如精金铠了。所有的尾巴均是第四档掉落，对应敌人如下：）铠，147号魔人兵，月之地下溪谷、幻兽神洞窟2F用警报器；盔，106号绿龙，巴贝尔塔、特美拉村、封印洞附近用警报器；手，120号黄龙，封印洞窟机关门变化、地下世界西南角、幻兽洞口用警报器。第四档物品的掉落几率大约在1/800到1/1000之间，这个……网游啊简直！

Q 1、PSP3000破解软件已经发布，我也破解成功玩上了iso，但有关问题困扰着我：用Davee的刷机软件会有变砖的危险吗？那后来发布的GEN-A系统在刷机过程中是否有变砖的危险？我那游戏店有两个人变砖了。2、FF7CC中，玩到第七章，好像叫审判深渊的迷宫处，杰内西斯老家地下迷宫，有一个门须集齐七个“女神的魔石”，怎么找也找不到最后一个了，那么这七个魔石去哪得到呢？之前六个我没注意。（山东胶州 宋汉元）

您这尊姓大名很有意思啊，三个朝代，呵呵。1、Davee的软件本身不会修改主机的Flash 0，所以按照正常的刷机步骤是不会变砖的。但是在刷机之前必须确保你的主机版本升到5.03官方固件，在刷机之前把主题恢复到默认状态，绝对不要使用自制主题。还有就是刷HEN最好用一个专门的破解用棒（可以上网找找有没有128M一下的记忆棒，买一个留着自己用），里面放破解用图片，在刷机之前要把主机电池拿出来断电至少一分钟左右，这样加载HEN基本上建议保证99%以上的成功率。之后的刷机固件可以选用PSPGEN的CFW，目前的最新版本没啥问题。绝对不要使用PSP2000的刷机软件，那样刷肯定会变砖的！再有什么具体的操作就请参阅以前电软上的两篇PSP刷机特稿吧。其实刷机很简单，你自己就可以完成，如果你那里游戏店的BOSS不管变砖包赔的话，你还是自己刷吧，能刷坏两台机器，我很为你那里BOSS的技术水平担心。2、那7个魔石都是从宝箱里获得的，分别在“审判之渊”和“忘却之湖”，前者能找到4个，后者能找到3个。你漏掉的那一个有可能是在审判之源里的一个，具体位置是在地图北面的上坡道（上坡直走可以到2的位置），下面有个小洞，穿过那个小洞可以来到4的位置。审判之渊的4个魔石分别是光之魔石、**ヘブン**魔石、大地魔石和星之魔石；忘却之湖的3个魔石分别是生命魔石、**ビ-イング**魔石和**サバス**魔石，你对照一下看看吧。



↑图审判之渊、忘却之湖：在这两张地图的宝箱中一共能拿到7个女神的魔石。

Q 请教龙哥DQ8的问题！我已经收集齐全部的7颗宝珠了，之后回石门神鸟面前，发生剧情，回答YES,怎么神鸟不给我神鸟之杖，之后画面退了，再进去和神鸟对话，再也不会出现YES或NO的选择了？（广东吴川 smmo）

正常情况下收集完7颗宝珠之后回到神鸟所在的门型岩石处，进入门处就会发生剧情，回答神鸟选择**はい**，就能得到神鸟之杖。接著神鸟会说明如何使用，最后神鸟应该会问你要不要立刻出发，选择**はい**的话就会立刻出发，选择**いいえ**的话就可以先去准备其他事情。如果你确认真的已经收集齐全部宝珠的话，那么神鸟肯定是已经给你神鸟之仗了，每个角色都有的，建议你打开道具栏检查一下，日版是“神鸟の杖”、美版是“GODBIRD SCEPTRE”。你可能是在对话选择时没仔细看内容，选择了先去准备，才会这样。如果你在道具栏里找到了神鸟之杖，那么没问题，再去找神鸟对话选择是即可进行最终BOSS战。如果道具栏里没有神鸟之杖的话，那就只可能是宝珠没有收集齐全了。另外，最终BOSS战的时候先要对神鸟之杖祈祷破坏结界才行，方法是进入战斗后选择“**たたかう→どうぐ→神鸟の杖→いのる**”，四人连续同时祈祷七回合才行。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林:硬盘和时间一样,永远不嫌多

●恶补美剧,追看老电影,快速通游戏,貌似又进入一个时间紧张的阶段。眼看着下月《Fringe》和《Heroes》就要回归,美剧的步伐真是我永远也追不上的;而电影自从步入到高清阶段后,大量经典老片都面临着重看的选择,没个上千小时真是搞不定目前的计划;而游戏趁淡季期狂补去年的一些作品,包括XBLA新作也不错过……我就是这么老下去的。

●当然,以上问题的出现都是因为网络资源的泛滥,而自己的贪念又这么的重,不让电脑连轴转的下载就觉得亏了点什么……一天10块的网费给联通缴着,你教我怎么能"忘记"网络的好。

●一边是下载,一边是硬盘空间的严重不足,家里的数据量在以一天20G的速度增加着。虽然这个量还不到一部1080P电影的容量,更不及那些光纤和更高速宽带用户的下载量。但对于我当前储备的硬盘容量来说还是很大考验。经常往家搬"砖"实在太浪费了……

●当然,减肥在继续,一切都在继续。



PERFECT:从DQ到MH的夏天

编辑部的DQ热潮还没有过去,100小时的游戏时间已经拿不出手了,奔200小时才敢叫板真饭,每天下班后的联机也成了编辑部的重要一景。作为粗糙派玩家的猴子同学,虽然最早打穿游戏,但是随着大家对DQ的理解逐渐深入,已被迫脱离勇者团队,献身自认为很恐怖的Wii版咒怨。请原谅我的用词有所不敬,只是这个游戏实在缺乏吸引力。



怪物猎人3降临,首发销量50万,而且又是满分40分(FAMI通)。近期满分游戏太频繁了,所以看到满分评价也没什么激动的感觉,商业炒作痕迹太重,权威性丧失。好在游戏不错,把编辑部的不少同事都从DQ的沉迷中解脱出来了。

皇马搞定阿隆索,这个夏天的总转会费直奔3亿,套用小沛的话,"皇马就是改了钱的足球经理,说买谁就买谁"。

猴子:朝思暮想的AV终于找到了

首先说明一下,这个AV不是有些人想的那个AV,本人也没有无聊到收集不良AV打发精神生活的程度。从两三年前我就一直希望收一台正宗的任天堂AV Famicom,但是这东西现在国内没有几个卖家,好不容易见到有卖的居然囤积居奇,一台裸机就敢卖六七百元,于是这个事一直拖着。直到最近网上有个朋友搞起了yahoo代购,于是托他从日本帮忙拍了一台回来,裸机双手柄还送一堆卡带,算上手续费和邮费,价格还比国内便宜。拿回家擦一擦卡带的端子,插上就能玩。很好,很好。

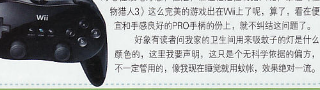
另外最近家里闹蛾子,经常有十几只在屋里飞来飞去,还有肉虫在天花板上爬,家中一副生化洋馆的景象,十分吓人。找了半天,原来家中厨房里的粮食大多被虫蛀了,而且已经繁殖了好几代,现在居然当着我的面嚣张?愤怒之余只好一边扔掉这些变质的余粮一边扑杀害虫,有些蛾子临死时还在交尾,我KAO,还想继续祸害不成?都给我去死!



翅膀:狩猎的生活又开始了

这一周完全沉浸在《怪物猎人3》的世界中,除了吃饭睡觉写东西外全部都在砍龙杀怪,那感觉就像一个封刀许久的战士再次拿起宝剑重登江湖一样,而且看见的江湖产生了翻天覆地的变化,让人熟悉亲切的同时对这个世界充满了好奇和探索欲望,哪里都想看一看,哪里都想试一试,这是自打初代以来从未有过的感觉,真的,当年玩初代时的感动终于回来了!

8月1日前夜,入手了韩版Wii,本来以为这是自己绝对不会入手的主机,因为向来对老任没啥好感,但是,谁让他是怪物猎人呢,谁让《怪物猎人3》这么完美的游戏出在Wii上了呢,算了,看在便宜和手感良好的PRO手柄的份上,就不纠结这问题了。



好象有读者问我家的卫生间用来吸蚊子的灯是什么颜色的,这里我要声明,这只是个无科学依据的偏方,不一定管用的,像我现在睡觉就用蚊帐,效果绝对一流。



七曜:无双英杰迷你公仔参见!

如图,这是我前些日子买的《真·三国无双5 英杰ミニフィギュア Vol.1》,由KOEI官方推出,目前已经发售了两阵。这次买的第一阵是09年1月就已经发售,当时没舍得买,其实主要原因是只有吕布和周瑜两个喜欢的公仔,其他公仔不是大叔就是非主流角色,所以兴趣不大。但第二阵在6月公布以后,我看了一眼赵云和曹丕的效果图,就毫不犹豫决定把这套公仔买齐。没想到将第一阵买回来之后,看见其精细程度却是喜出望外,因为是迷你的,每名武将都显得格外的有质感,而且神态和动作都超赞!等过几天第二阵从日本运回来后,下期再为各位展示。另外:"《战国无双3》万岁!!"





菜团:霉运

●不知道为什么?可能是搬到了新家风水的缘故,最近总是特别的倒霉,先是辛苦为我服务多年的笔记本硬盘挂掉了,辛苦积攒了好多年的写作资料以及各种作品都沉没在里面了,看来得挑个时候去一趟中关村找个达人看看,是否我的硬盘还有救。



●新房子的房东拒绝安装空调,其原因就是我们屋子外面还有一道走廊,所以在炙夏的时候屋子里面巨热无比,天天都不知道需要洗几遍澡才能凉快。

更惨的事情就来了,我和我GF接二连三的得病,大病小病都来了,都是以热伤风为主,浑身无力苦不堪言。

●最近时间总觉得不是很够用,是不是由于近期需要学习的东西太多了?

●本期手札图就用超人气超可爱的倒霉熊来呼应本期的题目吧



北斗:金属王最高!一闪突最高!

宇宙超级霹雳无敌大海贼舰队完美版组建完毕,两轮咆哮秒掉最终BOSS后迅速以火烧眉毛般的战斗热情投入到了DQ9的革命事业当中。托掌机迷翔武同学的福,在得到张第一层就能刷金属王的宝图后充分体验到了暴发户般的升级快感。



上期,某日,小三豪迈的要请我和PERFECT吃饺子,满满当当要了一桌子食物,吃的很爽,结账时小三做翻遍口袋状,然后哆哆嗦嗦的掏出了二十几块钱……

老妹大学毕业也跑来北京工作,正所谓长兄如父,平常多加照顾也是理所当然的。不过,电视里的设定不都是小妹给兄长煮饭做菜端茶倒水什么的吗,为什么到了我这就完全颠倒过来呢?我很不欣慰。

在此沉痛悼念一下跟随我奋战多年的美版首发NDS……的电池。



小沛:酸芒果、烂肉松,亦可?

●鄙人玩《KOF》大概12年的历史,但《KOF12》来了之后,玩格斗的兴致却走了。最喜欢用的人,一下子都不会用了。东丈明显有嗑药嫌疑,又黑又瘦,八神难道真的成地痞了?BOSS呢?好歹来个吉斯我都谢谢你!

●视力最近好像有点差,看东西久了会模糊。大概是因为上一个周末,我无聊到把GBA版的三款《恶魔城》又都通了一遍,盯小屏幕太久的缘故。大家引以为戒!

●高温高湿的天气快要过去了!8月7号立秋,起码晚上不会热得难受,但要彻底解放,还要两个月……

●晓月圆舞曲的所有隐藏武器,一直是我心中的痛,看来我还真不是个动作高手。建议大家也常常怀旧一下,以往经典不比现在的差。

●松柏常青,却不共容。今夏的一大娱乐主题竟然是谁更不懂装懂,不行装行。

燃烧吧！狩魂！新时代的狩猎祭开始了！

5星任务全开流程一览

线下村任务进行到5星后，一开始只有少数几个任务，这里需要完成村长儿子处的委托来开启后面的。首先完成捕获海龙的任务，之后村长儿子处出现修复古代之面的委托，交纳所需资源和素材后，在看板娘处得到情报，之后去农场右边瀑布后的洞里，调查石像获得“古代之面”，再回看板娘处即会追加雄火龙、角龙、冰牙龙的讨伐任务。

三个任务都完成后，村长儿子处出现“一世一代的胜负”委托，完成它，之后找看板娘对话，再找村长对话，然后看板娘处就会追加孤岛雄火龙、火山暴锤龙的讨伐任务，全部完成后紧急任务击退大海龙就会出现，同时5星任务追加炎戈龙讨伐任务。大海龙讨伐后追加6星任务。

↑5星任务是满足条件后依次出现的。

折叠斧、太刀的开启条件

本作新增的武器折叠斧和前作风光无限的太刀一开始是不能生产的，需要满足特定条件才会开启，而这与交易船息息相关。

村任务进行到3星时，交易船会第一次来访，这时村长和船长会向你介绍交易船的应用方法，并告知有关东方武器的消息。等到完成3星紧急任务讨伐灯鱼龙后，交易船会第二次来访，并带来折叠斧的设计图，这时武器工房就可以生产折叠斧了。至于太刀，出现的准确时间和条件目前存在很多说法，基本确定的是要等到交易船第三次来访，并成功完成4星紧急讨伐海龙的任务后，工房就会追加太刀的生产，基本村任务到5星后就可以生产所有种类的武器了，甚至4星时就可以全开。



效果繁多的异常状态简析

本作中的异常状态种类比前作大幅增，除了毒、麻痹、睡眠等，还新增了属性伤害带来的属性型异常状态，火水冰雷龙都会附带各自特色的状态，不管是哪种都是非常麻烦的存在，熟悉这些状态效果的同时，也要常备用于应对的各种属性的解药哦。

异常状态	代表性的攻击	效果	恢复方法
毒	毒龙的毒液	随时间推移逐渐扣血（红色部分不扣）	使用解毒药、汉方药
吸血	毒龙幼虫的吸咬	同上	翻滚甩掉
麻	灯鱼龙的甩尾	一定时间内完全行动不能	快速摇杆按键能减少麻痹时间
睡眠	紫速龙的唾液	陷入疲劳状态，几秒钟后睡眠	使用“元气のリンゴ”
燃烧	彩鸟的打火石攻击	逐渐减少体力槽红色部分，红色部分扣完后继续扣血	使用“火消しの实”，或连续翻滚灭火、进入水中
冰冻	冰牙龙的各种攻击	耐力槽消费量加倍	使用“冰散の粒”
水浸	水兽的水球	耐力槽回复速度减半	使用“水守の种”
感电	海龙的电击	气绝几率加倍	使用“雷静の种”
诅咒	–	武器会心率下降	一定时间后自动复原
各种耐性下降	彩鸟的黏液	降低相应的属性耐性，属性伤害加大	使用上述各种属性道具
攻击力&防御力低下	飞虫的唾液	一定时间内攻防力下降	使用“怪力の种”、“忍耐の种

海龙种 拉基亚克鲁斯

《怪物猎人3》最具备代表性的大型怪物，海洋的霸主、水栖生物之王都是对其敬畏的称呼。本作中作为5星紧急任务的守关BOSS，可谓出尽了风头，那庞大体又不失灵活的体型，充满霸气的一招一式，在水中展现出的强大实力，都令每一个与之交战过的猎人印象深刻。本次海龙类装备作为雷属性武器的代表，在游戏中发挥着不可替代的作用，与它的生死搏斗每天都在进行着。



蔚蓝的天空，碧绿的大地，深邃的大海，新时代的《怪物猎人3》终于如期降临！完全新制的世界，焕然一新的怪物，新颖特色的系统，无论哪里都是可以拿来夸耀的素材，游戏中种种细节都体现出了厂商的诚意，每一个玩过的猎人都会有远超以往的感动。这篇攻略以中级手向和怪物狩猎打法为主，基础的问题请参考本刊前两期的无双报道部分。

□文／翅膀

NINTENDO Wii

本刊译名：怪物猎人3		2009年8月1日	
动作冒险	CAPCOM	7340日元	日版
DVD	线下1-2人/线上1-4人	记忆卡容量未定	15岁以上

单机村任务一览表

单机村任务表	
★	砂原の采取ツアー
孤岛のキノコ集め	水没林の采取ツアー
ケルビの角を纳品せよ	女王・リオレイアの狩猎
目指せ钓り名人	暗阴にうごめく猛毒！
ジヤギイの群れを狩れ	陆の女王、捕获作战！
美味なるキモを求めて	飞龙の卵の纳品
孤岛の海中探索	灯鱼龙・チャナガブル！
★★	★★★★★
オルタロスの性质を学	火山の炎兽ウロコトル！
龙骨结晶を采掘せよ！	最も危险な运び依赖
砂原のキモ纳品依赖！	大海の王、捕获大作战！
牙むく群れの长を狩れ！	冻土の采取ツアー
ドスジヤギイを捕まえろ！	空の王者リオレウス！
水生兽ルドロスを狩れ！	冰牙龙・ベリオロス！
★★★	砂原の角龙を狩れ！
リノプロスの暴走！	空の王者を狩猎せよ！
草食龙の卵を探せ！	火の海に栖む龙！
水没林の虫退治！	胁威！ 火山の铁锤！
水没林の水生兽を狩れ！	ウラガンキンを捕获せよ！
彩鸟・クルペッコの狩猎！	ラギアクルスを仕留めろ！
トリックスターを捕まえろ	★★★★★★（紧急クエスト）
ロアルドロスを狩猎せよ！	
土砂龙・ボルボロス！	空と陆の王を仕留めろ！
ロアルドロス捕获作战！	4本の角！
★★★★	荒れ狂う水中！
青き集团、バギイ讨伐！	冻土に舞う白き风！
群れを　べるドスバギイ！	空と海の制霸！
极寒の地の采掘依赖	火山炎上！
土砂龙と群れ长の狩猎！	最终决战・ナバルデウス！

交易船的特产品

交易船每次来访时都会带来稀有的道具，尤其是一些武器的设计图、自宅内的装饰品、奇面族的特技等只能交易获得。

交易需要用等价的特产品交换，而特产品都是从莫加之森回来后从村长儿子处获得的。选择想要的物品，再出价相应的特产品，只要槽不低于对方的即可交易成功。稀少交易品需要用稀少特产品交换，星数即是价钱，稀少特产品一般需要在莫加之森中讨伐大型BOSS后获得。

交易船每次来时带来的东西是根据寄港的国家决定的，船长在村子里时可以预先设定寄港或不寄港，寄港的数量越多，下次来访的周期就越长。

三条狩猎船的冒险

村子下方的大娘就是狩猎船的老板，从她那里可以委托狩猎船外出打猎和探险，并带回不少有用的素材。游戏一开始只有一条船，讨伐灯鱼龙后追加第二条，讨伐海龙后追加第三条。

狩猎船需要强化才能去更多的地方，强化素材需要在交易船处交易获得，不同的冒险方式可以得到的素材在设定时可以看到。

莫加之森资源的贴换，狩猎大型怪物是关键

村长儿子处的各种委托都需要交付一定的资源，而那些资源基本都要在莫加之森中获得，讨伐各种小怪物、贴换各种道具资源化，都会取得不少资源，不过最实惠的还是讨伐BOSS。



→情报中可以看到当前和未来两天的怪物出没情况，想要高额资源就找狠角色上吧。

随着村任务的推进，莫加之森中会逐渐追加各种大型BOSS怪物的出没，有粉速龙王、彩鸟，水兽、海龙和雌雄火龙夫妇，讨伐一头的资源数从150到1000不等，连续讨伐两只可以得到2000以上的高额回报。森林中会出现什么BOSS可以在村长儿子处查看，可以了解当前和未来两天内的怪物情况。情报下方有时会有“XXX繁殖中”、“XXX大发生”之类的字样，这时进入相应区域击倒大尺寸怪物后回村会获得特别的特产品。

调和素材一览表

调和道具	素材1	素材2	成功几率	调和道具	素材1	素材2	成功几率	调和道具	素材1	素材2	成功几率
回复药	药草	アオキノコ	95%	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75%	LV1贯通弹	鸟龙种の牙	カラの实	90%
回复药グレート	回复药	ハチミツ	90%	こやし玉	素材袋	モンスターのフン	75%	LV2贯通弹	ハリマグロ	カラの实	75%
荣养剂	アオキノコ	不死虫	90%	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95%	LV3贯通弹	ハリマグロ	カラ骨【小】	75%
荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75%	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95%	LV1散弹	はじけクルミ	カラの实	90%
解毒药	げどく草	アオキノコ	95%	爆药	火药草	ニトロダケ	95%	LV2散弹	龙の牙	カラの实	75%
汉方药	サボテンの花	にが虫	90%	小タル爆弹	小タル	火药草	90%	LV3散弹	龙の牙	カラ骨【小】	75%
秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65%	小タル爆弹G	小タル爆弹	ハレツアロワナ	75%	LV1彻甲榴弹	ハレツアロワナ	カラの实	90%
いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55%	大タル爆弹	大タル	爆药	75%	LV2彻甲榴弹	ハレツアロワナ	カラ骨【小】	90%
酸素玉	素材玉	イキツギ草	90%	大タル爆弹G	大タル爆弹	カクサンデメキン	55%	LV3彻甲榴弹	バクレツアロワナ	カラ骨【大】	75%
增　息药	イキツギ藻	增　强剂	75%	打上げタル爆弹	小タル爆弹	飞甲虫の羽	75%	LV1扩散弹	カクサンの实	カラの实	90%
增　息药グレ	イキツギ藻	狂走エキス	65%	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹	バクレツアロワナ	55%	LV2扩散弹	龙の爪	カラ骨【小】	75%
增　强剂	にが虫	ハチミツ	75%	音爆弹	鸣き袋	爆药	75%	LV3扩散弹	カクサンデメキン	カラ骨【大】	75%
活力剂	マンドラゴラ	增　强剂	75%	マタタビ爆弹	小タル爆弹	マタタビ	90%	火炎弹	火药草	カラの实	90%
消散剂	はじけイワシ	增　强剂	90%	ネット	ツタの叶	クモの　z	90%	水冷弹	キレアジ	カラの实	75%
消散剂	ハレツアロワナ	トウガラシ	90%	落とし穴	ネット	トラップツール	65%	冰结弹	冰结晶	カラの实	75%
强走药	增　强剂	生焼け肉	75%	シビレ陷阱	雷光虫	トラップツール	90%	电击弹	光虫	カラの实	75%
强走药グレート	狂走エキス	こんがり肉	65%	マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95%	灭龙弹	————	カラ骨【大】	75%
元気ドリンコ	ハチミツ	ニトロダケ	65%	アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95%	LV1回复弹	药草	カラの实	90%
元気ドリンコ	トウガラシ	眠鱼	75%	黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90%	LV2回复弹	回复药	カラの实	90%
鬼人药	增　强剂	怪力の种	65%	サシミダンゴ	钓りフィーバエ	ヤマイモムシ	95%	LV1毒弹	毒テングダケ	カラの实	90%
鬼人药グレート	アルビノエキス	鬼人药	55%	キレダンゴ	钓りフィーバエ	カクバッタ	90%	LV2毒弹	毒テングダケ	カラ骨【小】	75%
怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75%	ボロピッケル	棒状の骨	石ころ	95%	LV1麻痹弹	マヒダケ	カラの实	90%
硬化药	增　强剂	忍耐の种	65%	ボロピッケル	なぞの骨	石ころ	75%	LV2麻痹弹	マヒダケ	カラ骨【小】	75%
硬化药グレート	アルビノエキス	硬化药	55%	ピッケル	棒状の骨	铁矿石	75%	LV1睡眠弹	ネムリ草	カラの实	90%
忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75%	ピッケルグレート	棒状の骨	マカライト矿石	95%	LV2睡眠弹	眠鱼	カラ骨【小】	75%
ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	90%	ボロ虫あみ	なぞの骨	ネット	95%	ペイント弹	ペイントの实	カラの实	90%
ホットミートト	ウガラシ	こんがり肉	95%	虫あみ	龙骨【小】	ネット	75%	鬼人强化弹I	怪力の种	カラ骨【小】	75%
クーラードリンク	冰结晶	にが虫	90%	虫あみグレート	龙骨【中】	ネット	95%	鬼人强化弹II	怪力の丸药	カラ骨【大】	65%
クーラーミート	冰结晶	こんがり肉	95%	渔获モリ	かけた	なぞの骨	95%	硬化防风弹I	忍耐の种	カラ骨【小】	75%
毒生肉	生肉	毒テングダケ	90%	回复笛	生命の粉尘	角笛	65%	硬化防风弹II	忍耐の丸药	カラ骨【大】	75%
シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90%	解毒笛	抗菌石	角笛	65%	LV1水中弹	とがった牙	カラの实	75%
眠り生肉	生肉	ネムリ草	90%	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55%	LV2水中弹	とがった牙	カラ骨【小】	65%
素材玉	石ころ	ネンチャク草	95%	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55%	灭气弹	モンスターのフン	カラ骨【小】	75%
素材玉	铁矿石	ネンチャク草	95%	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	90%	斩裂弹	砥石	カラ骨【小】	75%
けむり玉	素材玉	ツタの叶	75%	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	90%	斩裂弹	キレアジ	カラ骨【小】	75%
毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75%	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	90%	LV1龙击弹	ニトロダケ	カラの实	65%
毒けむり玉	素材玉	毒袋	90%	LV2通常弹	ハリの实	カラの实	95%	LV2龙击弹	カクサンの实	カラ骨【小】	65%
闪光玉	素材玉	光虫	75%	LV3通常弹	はじけイワシ	カラの实	95%	LV3龙击弹	ハレツアロワナ	カラ骨【大】	65%

全BOSS怪物讨伐心得解析

Point 01 粉速龙王ドスジャギィ

可破坏部位:头/弱点属性:火

攻击方式

撕咬：向前小踏步直咬，速度很快，有时会连续两次。
横咬：原地横向咬，范围较大。
甩尾：顺时针用尾巴扫打，有效范围约180度，一般会连续甩尾两次。
体当：横过身体大力撞击，攻击力高，距离远，尾巴和头位置没有判定，攻击前有个蓄力的准备动作。
鸣叫：身为首领的指挥动作，长时间鸣叫会召唤来大批小速龙，短声连续鸣叫为命令小速龙一齐攻击。

实战分析

粉速龙王的活动范围非常大，而且会不停地在各个区之间跑来跑去，即使换区躲避也会很快再次与其遭遇，所以最好的办法就是找个合适的地方把它做了再干别的。

速龙王身边通常都会伴随大量小速龙，一定要集中速龙王攻击，即使清光杂鱼速龙王也会继续再召唤一批。

破坏速龙王的头冠可获得“王者のエリマキ”，而且头部是速龙王的弱点，攻击时尽量以头部为主。



速龙王的甩尾只会顺时针甩，加上威力最大的体当只能侧过身体向右边撞，而且尾巴处没有判定，所以平时保持在速龙王的右方是最安全的，看到它甩尾或侧身蓄力能从容地应对。

速龙王濒死时会流口水，并一瘸一拐地换区逃跑，此时会掉落“龙のナミダ”。

粉速龙王睡觉恢复的地方，孤岛是6区，沙原是5区，不要给它机会，追上去干掉它吧。

Point 02 彩鸟クルペッコ

可破坏部位:嘴、翼/弱点属性:冰、水

攻击方式

冲撞：向前方跑动式撞击，距离短，威力小，不过启动速度很快。
甩尾：使用频率不高，且范围很小，威力也低。
打火攻击：用双翼爪处的打火石点燃火焰，边跳跃边攻击，一般会连续三次，被击中会附加火焰燃烧状态，攻击前会有两下打火的准备动作，三段攻击结束后破绽很大。
后跳打火：对正前方一次打火攻击同时向后跳步，起手很快。
喷胃液：通常会飞在半空中扇形喷射，被击中会附加火属性下降状态。
鸣叫：分三种，第一种是站在原地抬起头叫，会召来小型怪物做帮手，如小速龙；第二种是扯着脖子转圈叫，动作明显比第一种大，会召来雌火龙等大型怪物；第三种是场地内有其他怪物时，边跳舞边叫，会给自己和自己的打手加有利状态或恢复体力。

实战分析

一个非常有特色的怪物。彩鸟本身实力很弱，但它召来的帮手都不是吃素的。

彩鸟召唤出的怪物会凭空出现在地图上，并第一时间来到彩鸟所在的交战区域。此后即使彩鸟换区，只要它再次召唤，那只被召出的怪物不管在哪个区，在干什么，都会第一时间飞到彩鸟所在区。这里有个窍门，以雌火龙为例，一旦看到彩鸟召唤就立刻换区躲避，被召唤来的那只雌火龙落地后没看到猎人，很快就会换区走人，而彩鸟依然处于临战状态留在原区，这时回去就可以继续一对一了，当然要抓紧时间打。

彩鸟会涨大变红的喉咙是弱点，在其鸣叫时猛击这个部位可让它直接倒地。

彩鸟的打火是唯一有威胁的招式，被击中在地上翻滚几下就可消掉燃烧状态。破坏彩鸟的翼可获得“火打石”，做彩鸟装手臂和一些火属性装备需要，破嘴也能得到鸟掾，尽量破嘴破翼后再杀吧。

Point 03 土沙龙ボルボロス

可破坏部位:头、尾/弱点属性:冰

攻击方式

头突：用坚硬的头部大力顶撞，同时飞散出泥块。
冲撞：压低头部进行高速突击，冲撞结束时尾巴还会向右扫一下。
甩尾：180度的回转甩尾，连续两次。
甩泥巴：站在原地把身上的泥往外甩，被打到会变泥人状态，发怒后甩泥的范围会变大。
泥地打滚：身上没有泥时会在泥地里重新披上一层泥。

实战分析

比较强悍的一只怪物，攻击手段虽不多，但土沙龙体型庞大，速度又快，而且全身的肉质都异常坚硬，要在三星时击败这家伙需要花上一番功夫。

土沙龙最有威胁的就是它的冲撞，追尾性很强，加上它头部又很宽，高速冲过来躲避有一定难度，最好看到它压低头准备蓄力时就提前横向跑开，等它开始冲刺时再躲就来不及了。冲撞后土沙龙经常会侧移一步继续压低脑袋冲撞，躲过一次冲撞后不要贸然上去打。

泥巴是注意的地方，被打中会变成泥人，必须快速左右左右转摇杆才能挣脱掉，当然不要在怪物眼前干这个，优先跑路逃命要紧。有条件最好穿带“防泥防雪”技能的装备，比如草食龙装。



攻击以腿部和头部为主，头部的肉质很坚硬，但可以破坏，破坏后头部的肉质会发生变化，这时头就是最大的弱点了，头部破坏后还有东西可挖，推荐用锤子这种不怕硬的武器来对付土沙龙，用刀的话就优先断尾吧。

Point 04 水兽ロアルドロス

可破坏部位:头、尾/弱点属性:火、雷

攻击方式

冲撞：陆地上直线突进式冲撞，速度很慢。
水中冲撞：速度很快，有时会游远后长距离冲撞
横咬：对前方横向范围咬。
喷水球：动作幅度很大，被喷到会附加耐力恢复变慢状态。
扑压：竖起身体扑向地面，对身下有判定
打滚：横向在地上打滚，对左右两侧的猎人有威胁。
喷水式冲撞：经常无目标式的连续三次，和以前的毒怪鸟一样愚蠢的招式。

实战分析

作为水生肉食兽的首领，水兽ロアルドロス是第一个与我们打水战的BOSS级怪物。

水兽的招式不多，判定也不强，只是具备水生怪物最基本的动作，熟悉后很容易对付。水兽全身的肉质都很软，随便打哪里都可以，在它喷水球时是最好的攻击机会，冲上去砍尾很快就能把尾巴切下来，之后攻击头部，部位破坏后能获得水兽的头冠。在侧面攻击时要小心它的打滚，最好在靠近头部或尾巴处攻击。“水兽のトサカ”需要破坏头部隆起的部分才行，注意是类似头发的位置而不是鼻子，这个素材捕捉后过关也可以得到。

在水中水兽只会少量的招式，小心他速度较快的冲撞就行。可以用这家伙好好熟悉下水中战斗的操作和技巧，水兽的各种招式都与海龙如出一辙，只是判定要弱很多，以后就是真刀真枪的考验了。

Point 05 紫速龙王ドスバギィ

可破坏部位:头/弱点属性:火

攻击方式

撕咬：向前小踏步直咬，速度很快，有时会连续两次。
横咬：原地横向咬，范围较大。
甩尾：顺时针用尾巴扫打，有效范围约180度，一般会连续甩尾两次。
体当：横过身体大力撞击，攻击力高，距离远，尾巴和头位置没有判定，攻击前有个蓄力的准备动作。
鸣叫：身为首领的指挥动作，长时间鸣叫会召唤来大批小速龙，单发鸣叫为命令小速龙一齐攻击。
喷眠气：距离短速度慢，不过小速龙也会这招，被喷中会附加睡眠。

实战分析

冻土出现的紫色速龙群的首领，除了体力和攻击力比粉速龙王要高外，攻击行动方式和后者是一样的，打法在此就不多繁述了，参考粉速龙王即可，只是小心它喷出的睡眠气体，及时吃解药或等恰恰来帮你打醒。

破坏紫速龙王的头同样会获得"王者のエリマキ"。

Point 06 雌火龙リオレイア

可破坏部位:头、尾、翼/弱点属性:龙、雷

攻击方式

冲撞：突进式的标准龙车，中途会急停转向，没有耐力时冲撞后会扑地。
甩尾：顺时针180度甩尾，连续两次。
喷火球：正前方喷射一个火球，射程远，附加燃烧效果。
三连火球：前方扇形连续喷三个火球，射程近，火球着地点会有燃烧效果。
大范围喷火：后撤两步，向前方约180度范围喷射火焰，距离很短，但范围很大。
后空翻倒勾：后退两步，后空翻甩尾攻击，附加毒状态，动作结束后会滞空。
空中甩尾：滞空后用尾巴扫击，和地面上的后空翻倒勾类似。
空中爪击：滞空后略微浮上，之后快速下降用爪子攻击。
空中擒拿：滞空后略微浮上，之后急降用爪子把猎人抓倒在地，之后持续撕咬伤血，一段时间未挣脱私火龙会用一记倒勾让猎人即死。

实战分析

雌火龙的甩尾只会顺时针甩，近身时保持在它的右方比较安全，看到甩尾就翻滚到它脚底下即可无碍，翻到双脚后面即使雌火龙出龙车也不会被打到，不过一旦看到它后撤步就要立刻向左右回避，闪避后空翻倒勾。

看到雌火龙滞空后要注意，它会在空中不断调整方向，小心闪避，不要和它在一条线上，这样它的滑空擒拿就无用武之地。万一被它扑倒在地，要快速转动摇杆并拼命按键，尽快让紫色的槽减完挣脱掉，不然就是死。

Point 07 灯鱼龙チャナガブル

可破坏部位:提灯、尾/弱点属性:雷、火

攻击方式

冲撞：陆地上速度较慢，水中时速度变得很快。
甩尾：陆上水中都会使用，附带一定几率麻痹。
针刺：发怒时背后的针会像刺猬一样立起来，碰到刺就会受到伤害。

↑破坏灯鱼龙头上的提灯后它就无法再发出闪光，同时会获得素材提灯球。

针刺翻滚：攒成一团用身上的刺翻滚攻击，攻击前有特殊的音效。
闪光：头上的提灯发出刺眼的白光，被照到后会眩晕，照射前有"啪啪"的响声，及时防御，或远离并背朝向即可回避。
潜地：有三段派生，一是突然钻出来咬人，二是直线跃起之后落下，三是露出头张开大嘴吸水，带跟踪效果，被吸入后伤害极大。

实战分析

灯鱼龙绝大多数时间都在水中，因此水战的要领是一定要掌握的，首先就是三维空间感，不光是平行，怪物的上方和下方都是重要的战斗位置，灯鱼龙就要习惯在它的下方攻击。

灯鱼龙的弱点是白色的腹部，水战时游在它的下方打腹部效率最高，还能避免被它背上的针刺扎伤。

水中看到灯鱼龙潜地后，就朝一个方向保持移动，这样不管是咬还是跃起都没有威胁，如果看到它吸水，就继续保持移动，躲避它吸水的范围，或者远离。灯鱼龙是第一个考验水战技术的怪物，克服了这家伙和水没林那糟糕的水下环境，海龙应该也不在话下了。

音爆弹对灯鱼龙有奇效，它潜地时扔一颗能把它炸上来，一段时间行动不能，任你鱼肉，多带几颗会轻松不少。



水没林的4区可以在掉鱼点使用"钓のカエル"把灯鱼龙从水中钓上岸，这样在岸上和它战斗就轻松很多了，就算它再跳回水换区逃跑，也可以继续守株待兔式的等它上钩，它自己会回来的。

Point 08 毒龙ギギネブラ

可破坏部位:头、腹部、尾/弱点属性:火

攻击方式

喷毒液：向正前方喷射一个毒液球，着弹点一定时间内也会有毒效果。
毒雾：身体立起扑在地上，同时身体周围喷射出毒雾，碰触到即会中毒。
冲撞：在地上爬行式撞击，速度慢，威力小。
甩脖子：类似前作赤电龙的招式，伸长脖子先右后左的回旋攻击。
飞扑：向前跃起扑杀，起身时无判定，同时也会后跳扑。
后跳喷毒：向前方喷毒雾同时后跳，落地时也有判定。
墙壁悬挂：附在墙壁或纺房顶上，之后会向下喷毒液，或者扑下来压人。
捕捉吸食：挂在天花板上时使用的招式，被咬到后会出现紫色的计量槽，到挣脱为止会不停地扣血，同时附加毒状态。
产卵：分两种，白色的卵会不停地生出毒龙幼虫，攻击可以破坏。而紫色的卵会爆炸，伤血同时附加毒。

实战分析

本作中最诡异的一个怪物，正面是灰色的，反面又是血红色的，身上还有紫色发光的斑点，加上和头外型一样的尾巴，简直就是红白电龙的结合进化体，无论是看着还是打着都让人不舒服。

冻土这张地图，毒龙出现的位置经常在4区、5区这种黑暗的洞窟，在这里战斗首先就要用火把将洞里的烛台点燃，不用都点，点上两三个能看清就行，毒龙是靠温度判断猎物方位的，点燃的烛台也会吸引毒龙去攻击，这样会形成很多机会，烛台一段时间后会熄灭，需要重新点燃。不过点烛台时要小心，拿着火把会非常吸引毒龙的注意力。

战斗时最好在毒龙脖子与翅膀中间的位置攻击，这样它很多招式都会打不到你，包括范围很大的甩脖子，如果看到它抬起身子就要立刻向外闪避或防御，防止它的压杀和毒雾，飞扑只要在它近距离就不会有事。毒龙挂在天花板上时，调整视角观察上方或地面上的影子，尽量离它远一点，防止它的扑杀和捕捉，等它扑下来后再上去猛打。解毒药必备，有毒无效技能的话更佳。

毒龙产的白色卵会不停地生出幼虫，数量多时会非常碍事，保证安全的前提下尽量把白卵都给破坏掉，紫色的爆炸卵就离远点吧。



↑紫色的发光部位是黑暗场所分辨它位置的参照物，一定要留意。

←白色的卵要尽量破坏减少麻烦。

Point 09 冰牙龙ベリオロス

可批坏部位:头、双翼、尾/弱点属性:火、雷

攻击方式

甩尾：小跳一下竖起尾巴，之后180度横扫，附带冰冻效果。
爬行：在地面爬行，和冲撞类似，距离很近。
飞扑：跃起向前飞扑，近身无判定。
爬行+飞扑：爬行两步后突然跃起飞扑，跃起时近身也有判定。
S形扑杀：先有竖起尾巴的准备动作，之后斜方向远距离飞扑，会连续数次，范围大距离远，但近距离无判定。
喷冰块：正前方喷射冰块，射程很短但有暴风，被击中会变雪人状态，同时附带冰冻效果。
空中喷冰块：和地面类似，但在空中会后退一段距离喷射。
空中扑杀：飞起后向地面扑压。
空中旋转扑杀：飞行中向上飞起，然后迅速旋转式压杀，距离、范围、杀伤力都极高。

实战分析

镇守冻土的冰牙龙本次是与雄火龙同级的高级怪物，实力自然相当强悍。其实只要打过就会知道冰牙龙的动作与《P2G》的迅龙如出一辙，但多了几招空中技和冰冻的能力，“迅龙他妹”可比哥哥要强悍。和迅龙一样，冰牙龙的速度可以说是所有BOSS里最快的，无论是各种招式的攻击速度还是技巧的连贯性都有让人喘不过气的感觉，甚至很容易被它的连续攻击打至气绝，建议用片手剑或太刀之类速度快的武器对付，不然很难跟上冰牙龙的速度。

冰牙龙地面的各种招式看似范围都非常大，距离又远，实际上只要跟它打贴身战会安全很多，这些飞扑式的招式都是对远不对近的，除了那招先爬后扑的招外其他招式都没有近距离判定，贴身与其近战能打得它没有脾气，只不过和它有一段距离时就要小心了，与它角度不是特别大时很容易被扑到，尽量第一时间追上去保持较近的距离。冰牙龙飞起时要积极跑动，躲避它的飞扑，看到它在空中上升就要准备防御或无敌飞扑，它的旋转式扑杀范围实在太大了。

Point 10 雄火龙リオレウス

可破坏部位:头、尾、翼/弱点属性:龙、雷

攻击方式

冲撞：突进式的标准龙车，会急停但不会转向，没有耐力时冲撞后会扑地。
甩尾：顺时针180度甩尾，连续两次。
喷火球：正前方单发火球，附加燃烧效果。
后跳喷火球：经常接在冲撞后使用，对近身地面喷火并跳起，之后滞空。
空中滑行：空中下降后低空滑行，距离很远，类似空中冲撞。
空中爪击：滞空后略微浮上，之后快速下降用爪子攻击。
空中擒拿：和雌火龙一样，被抓住后不挣脱同样会被即死。
空中喷火球：在高空对地面喷火球，有时会三连发，会边后退边喷。
空中毒爪：浮上高空之后急速下降用爪子踢击，威力超大，附加气绝+毒，距离非常远，带诱导性，而且对近距离也有判定。

实战分析

雄火龙本作的行动规律变得非常不稳定，特别爱飞，空中的招式不仅多而且很多变，类似前作的风翔龙，要想与其对峙，首先要熟悉的就是如何躲避它的各种空中攻击。雄火龙的很多空中招式会攻击到近处，躲在影子底下不再安全，建议保持远距离的站位，并时刻转换视角观察它的动作。除了不要与它在一条线上外，多跑动也是一个技巧。看到雄火龙飞到高空时就要注意，它的毒爪踢击比前作快了很多。

Point 11 海龙ラギアクルス

可破坏部位:头、尾、胸、背/弱点属性:火、龙

攻击方式

喷雷球：射程较远，破绽很大，被命中会附加感电状态。发怒时会两连发，而且第二发会二次瞄准。
撕咬：向前伸脖子直咬，威胁不大。
横咬：向自己的左前方大力咬，之后尾巴甩过来时尾巴也有攻击判定，为两段攻击。
甩尾：水中使用的招式，为纵向扫，主要对上方和下方有威胁。
冲撞：远距离的超长冲撞，速度极快，冲撞前有时间短但很明显的准备动作。
带电冲撞：前一种的强化版，被击中会附加感电状态，发怒时会连续两次。
全身放电：只在水中使用，放电时全身攻击判定，附加感电状态，发怒后放电范围会扩大。

实战分析

海龙的攻击手段非常丰富，在水中时基本没有死角，几乎任何位置都有被打到的可能。海龙的弱点是胸部，最好的机会是它喷电球时，和攻击结束后转身时上去砍胸部，注意不要贪，不然海龙的近身技会要你好看。

看到横咬后不要上前，后面的尾巴扫过来时还有一下，等尾巴扫过后再上去攻击。可能的话优先断尾，这样它尾巴的范围会小很多。在海龙脖子右边一点的地方可以躲开这招，不过放电就要小心了，闪不了就防吧。海龙游到远处时千万不要大意，它的冲撞速度极快，要有时刻保持在海龙侧前方的习惯，不要与它在一条直线上。

Point 12 角龙ディアブロス

可破坏部位:双角、尾/弱点属性:冰

攻击方式

咆哮：扯起脖子高分贝咆哮，有甩头的准备动作，被吼到长时间行动不能。
冲撞：压低脖子吼一声然后高速突进，头部和腿部有判定，有时会有伪冲的动作。
体当：向自己右方侧撞，身体和头有判定。
回转甩尾：顺时针180度的甩尾，这次低位判定没有以前大。
左右甩尾：先向右后向左的原地两次甩尾，第二下比第一下范围大。
大力挑角：向自己左方向大力挑击，全身都有判定，被蹭到就会浮空，发怒时还会连续挑两次。
钻地：刨土钻进地下，钻地时正面角位置有攻击判定，之后有风压。
脚下钻出：钻地后朝着猎人的方向钻出，出土时有很强的攻击判定，同时分预测猎人躲避路线和不预测两种。
飞跃钻出：新增的出土招式，会在中距离突然钻出并向猎人扑去，同样分预测路线和不预测两种。钻出前地面会起水泡。

实战分析

本次的角龙可以说是在强悍的基础上更猛了一步，原有的招式被强化，新增的招式一个比一个猛，发怒后的速度历代最高，绝对是噩梦一般的存在。

角龙最具代表性的钻地出土这次相当难对付，首先角龙钻地后有时会预测你的跑步路线，在你的前方钻出，像以前那样朝一个方向横向猛跑一定会中招。因此跑步躲避的时候看到角龙有出土的迹象就立刻回头朝反方向跑，就能破解它的预测。角龙新增的飞跃式出土威胁很大，来不及躲避的话就防御或无敌飞扑。本次角龙发怒后速度变得非常快，这时一定要留神它钻地后的快速出土，盯准地面上冒沙子或冒气泡的地方，提前做出应对。

角龙的弱点是尾巴，包括与身体相连的臀部，在它冲撞和出土后上去打尾巴是主要的攻击手段，不过要小心它的原地甩尾，可以在它甩完之后上去打，也可乘机攻击腿部，积累伤害能把它放倒在地。身下作业时如果角龙转过身来就翻滚到它脚后面，它的冲撞两腿间是没有判定的，抓住一切机会攻击尾巴和双腿就行了。

音爆弹对角龙有特效，在它钻地后（尾巴完全进入地面后），扔音爆弹可以把它炸出来，利用它挣扎的时间能上去砍不少体力，不过角龙发怒后音爆弹就对其无效了。

双角需要破坏两次，一次断一根，两根都断掉后才能获得角的奖励。冲撞前的准备动作、倒地时、被音爆弹炸出来时，都是断角的时机。





Point 13 暴锤龙ウラガンキン

可破坏部位:下颚、尾/弱点属性:水、龙

攻击方式

锤地四连：坚硬的下颚两连击锤地，连续两次，第二次会重新修正方向

大力锤地：高高地仰起头用力砸地，威力大，硬直也大，附带震地效果。

横咬：向自己左方横向咬，判定不大。

甩尾，顺时针360度的一次性甩尾，动作较慢。

大车轮：蜷起身子在场地中翻滚碾压，有一定的轨迹规律，没有耐力时翻滚后会扑街倒地。

火焰瓦斯：仰起身子之后身体周围冒出火焰气体，附带燃烧效果。

睡眠瓦斯：和上一招相似，没有攻击力，但会让喷中者睡眠。

熔岩块：暴锤龙做各种动作时经常飞散的岩石块，会爆炸伤人。

↑爆锤龙的各种攻击都附带岩石的爆炸，不注意的话会非常危险。

实战分析

新一代的火山主人，个头和比铠龙还要庞大，身体外层的肉质都属坚硬类型的，尤其是巨大的下颚，即使绿斩味的锤子也会弹刀，不过暴锤龙极度弱水，建议拿水属性的武器打，肚子底下肉质比较柔软。

以片手剑为例，绿斩味时暴锤龙的头、脚外侧和背部都会弹刀，而脚内侧、脖子和腹部却不会弹，所以攻击的点就是它的身下了。暴锤龙最有威胁的锤地是攻击前方和侧前方的，保持在它的后方和侧后方就很安全，找准机会就从后面上去砍它的脚内侧和腹部，非常轻松愉快，它的甩尾和锤地都是打不到你的，唯一要注意它放出的瓦斯，一看到它仰起身子就迅速防御或躲闪，被睡眠了就快速连打尽快苏醒。只要注意自己的站位，在它脚底下打是没有什么难度的。

至于翻滚的车轮，它翻的时候不要乱跑，乱跑反而容易中，多转视角观察它的位置，有情况就防御或闪避。其实这招非常消耗暴锤龙的耐力，滚个几次它就下巴流口水没耐力了，这时它再翻滚就会扑街倒地，乘机上去痛打落水狗是高尚的职业道德。

暴锤龙的下颚破坏后可以得到“暴锤龙の颚”，不过这玩意太坚硬了，建议用锤子蓄力后的大地一击来破，威力大且不会弹。



Point 14 炎戈龙アグナコトル

可破坏部位:头、尾、胸、爪/弱点属性:水、冰

攻击方式

火焰光束：直线喷射一条光束，发射后整个身体会因后座力向后退。

扫射光束：半潜在地面上时使用，由近到远360度扫射，近身无判定。

冲撞：和海龙陆地上的冲撞一样，速度很快。

撕咬：向前伸脖子一左一右连续两下。

横咬：同样是咬完之后尾巴还会扫过来，两段攻击。

火焰砸地：边向前走边用嘴向地面砸，有火属性燃烧判定。

压杀：仰起身子朝地面扑压，。攻击胸口时经常使用。

潜地：类似角龙一样头朝下潜入地下，潜入时头部有攻击判定。

跳扑：在地下像鲤鱼跳龙门一样跃出扑人，会连续数次。

鳍攻击：一般接在上面一招后，用带熔岩的鳍高速冲撞。

实战分析

浑身都充满火焰气息的龙，属海龙种，算是海龙的远亲。炎戈龙活动的区域全部都在火山最高热的几个区，充足的冷饮是必须的，同时尽量提高自己的火耐性。

炎戈龙的肉质会随着身上的熔岩发生变化，一开始炎戈龙的身体是黑色的，也就是身上的熔岩冷却凝固的状态，这时肉质会非常硬，很容易弹刀，等到它在炽热的岩浆里走上一圈后，身体就会变成火红色，就像沸腾的熔岩一样，这时肉质会变得非常软，这时也是主要的战斗时间。

炎戈龙很多攻击都是火属性的，而且带燃烧效果，提高火耐性很有必要。它喷直线激光时是最好的攻击机会，可以上去断尾、破头，不过它喷激光时身体会向后退一步，打头时要小心不然会被激光喷到，360度的激光看似范围超大，其实只要近身贴着它就没事情，还能乘机打胸部弱点，平时攻击后腿与尾巴的连接处为主，比较安全，有机会就上去打胸，不过要小心它的压杀和钻地。

看到炎戈龙钻地后就要积极跑动，躲避它连续的飞扑，只要一直跑一般不会中，但遇到鲨鱼式的鳍攻击就要及时防御和紧急回避了。炎戈龙濒死时会去火山顶的9区睡觉，身边跟班的小熔岩兽有空最好先清理掉省得碍事，在这么窄小的区域内要小心BOSS的反扑。



↑发黑后的炎戈龙肉质会变得非常硬。

Point 15 大海龙ナバルデウス

可破坏部位:角、头两侧、下身两侧/弱点属性:龙、雷

攻击方式

横咬：从右向左咬，速度慢，但范围很大，尾巴扫过来时也有判定。

垂直甩尾：立起身体后从下到上甩尾。

腿踩尾打：前两个区向前游泳时，被活动的脚和尾巴碰到就会受伤。

水中粒子炮：先做吸水动作，之后喷出高压水炮，会跟踪扫射。

远距离冲撞：到最后区域时使用的招式，与海龙一样速度很快。

顶角：用巨大的角挑击，最后区域时使用的招式。

实战分析

单机村任务最后的决战，地图为专用的海底遗迹，场地完全是水战。大海龙一开始会在1区，最上方，并缓慢向2区游动，到达2区后继续缓慢游向3区，到达3区后就开始最后的决战，必须在时间结束前杀死大海龙，或者给予其一定体力以上的伤害令其撤退，不然就会任务失败。不过即使失败，已经削减的体力在下次任务时会继承，所以即使一次不行，反复挑战终归会取得胜利。



↑海底遗迹3区最后的决战，大海龙将发挥全部实力与猎人决一死战。

大海龙在前两区游动时，会将主要精力放在游动上，对猎人的存在不是特别在意，但大海龙不会像以前老山龙那样完全无视猎人，给予其一定伤害的话它会主动向猎人攻击的，横咬、甩尾、粒子炮什么的都会用，绝对不可大意。而且在它游动时要躲开它的脚和尾巴，碰到也是很疼的。攻击部位以头部的白色胡须为主，那里是弱点。另外在前两区是无法杀死大海龙的，只能削减体力，即使伤害量足够，也必须在3区才能击倒它。

等大海龙到达3区后，震撼的音乐告诉你决战的时刻到了，这时大海龙会将全部精力放在与你交战上，所有的招式都会拿出来用，这时要拿出对付海龙时的水战技术，从下方接近攻击大海龙的头部，前两区不能破坏的双角也可以破坏了，断掉之后可以挖取素材。时刻注意大海龙的动向，一旦看到它嘴部出现水流就立刻全速横向移动逃跑，被水中粒子炮喷到可不是闹着玩的，可能的话尽量离它的嘴部远一些。

3区左边尽头向上游，会发现古代兵器水流击龙枪的开关，吸引大海龙过来后按下开关会给其极大的伤害，但不能连续使用。本场战斗时间只有35分钟，在有限的时间内发挥出自己全部的战斗技术，去狩猎大海龙吧！

简单明析的六大武器强化表

片手剑

ハンターナイフ
└ハンターナイフ改
　├ハンターカリンガ
　│　└アサシンカリンガ
　│　　├シャドウサーベル
　│　　│└シャドウサーベル改
　│　　│　└トキシックファング
　│　　└アイシクルスパイク
　│　　　└アイシクルスパイク改
　│　　　　└ナールドボッシェ
　└ソルジャーダガー
　　└コマンドダガー
　　　├ハイドラナイフ
　　　│　├デッドリーナイフ
　　　│　└レムナイフ
　　　└ア・ジダハーカ
　　　　└ア・ジダハーカ改
　　　　　└アジダル・ハーカス刚

ボーンククリ
└ボーンククリ改
　├ルドロスネイル
　│　├ロアルクロウ
　│　│　└ロアルクロウ改
　│　│　　└ロアルドスクロウ
　│　└ドラグロメイス
　└ボーントマホーク
　　├ペッコチョッパー
　　│　└バーンエッジ
　　│　　└イフリートマロウ
　　└ラギアソード

タスクギア
├フォッシルギア
├フォッシルギア
└フォッシルギア

チュクチュク
└チュクチュク

シーストライカー
└デプスストライカー

凄くさびた片手剑
└さびた片手剑
　└封龙剑【绝一门】
　　└封龙剑【怨绝一门】

大剑

アイアンソード
└アイアンソード改
　├バスターソード
　│└バスターソード改
　│　└バスターブレイド
　│　　└ブレイズブレイド
　│
　└荒くれの大剑
　　├族长の大剑
　　│├ラギアブレイド
　　││├雷剑ラギアクルス攻
　　││├雷剑ラギアクルス辉
　　││└ハイラギアブレイド
　　│└族长の大剑【我王】
　　└ドラグロソード
　　　└ドラグロブレイド
　　　　└ボルボプレス

ボーンブレイド
└ボーンブレイド改
　├アギト
　│└オオアギト
　│　├ゴーレムブレイド
　│　│├ゴーレムブレイド改
　│　│├刚剑ターロス
　│　│└ヴァルキリーブレイド
　│　│　├ジークリンデ
　│　│　│├ハイジークリンデ刚
　│　│　│└ハイジークリンデ天
　│　│　└ジークムント
　│　│　　└ハイジークムント
　│　├レッドウィング
　│　│└炎剑リオレウス
　│　│　└煌剑リオレウス
　│　└リュウノアギト
　│　　└クオーラルホーン
　└ドロスボーンソード
　　└ドロスボーンソード改
　　　└カタラクトソード
　　　　└カタラクトブレイド

ヴォルカベル
├ヴォルガッシュ攻
│└ヴォルガンツアー刚
├ヴォルガッシュ援
│├ヴォルガンツアー刚
│└ヴォルガンツアー天
└ヴォルガッシュ辉

凄くさびた大剑
└さびた大剑
　└エンシェントプレート
　　└エルダーモニュメント

锤子

アイアンハンマー
└アイアンハンマー改
　└ウォーハンマー
　　└ウォーハンマー改
　　　└ウォーメイス
　　　　├アイアンストライク
　　　　├ガンハンマー
　　　　└ボルテックハンマー
　　　　　├雷锤ボルテクス攻
　　　　　└雷锤ボルテクス辉

ボーンハンマー
└ボーンハンマー改
　├ロックボーン
　│└ロックボーン改
　│
　└ドロスボーンメイス
　　└ドロスボーンスレッジ
　　　├ドロスボアハンマー
　　　│├水锤ヴォジャノーイ
　　　│└仙石锤【响】
　　　└ドラグロハンマー
　　　　├ドラグロハンマー改
　　　　└ブラスナックル

フリントボウク
├ナァムバド
└フリントペッコ
　└レッドビート
　　└レッドビート改
└ガイアスプ
　└ガイアルク辉
　　└グレートガイアルク天

长枪

アイアンランス
└アイアンランス改
　└セインランス
　　└ナイトランス
　　　├ランパート
　　　│├ランパート改
　　　││└バベル
　　　││　└バベル改
　　　││
　　　│└トゥースランス
　　　│　└トゥースランス改
　　　└クルスランス
　　　　├雷枪ドーリス攻
　　　　├雷枪ドーリス辉
　　　　└ハイクルスランス

ボーンランス
└ボーンランス改
　└クルハスター
　　├リノハスター
　　│├アズールクレスト
　　││└アズールクレスト改
　　│├ラギットランス
　　││├ブロスホーン
　　││└スパイラルヒート
　　│└チャク・ムルカ
　　│　└チャク・ムルカ改
　　│　　└チャルク・ムラーカ
　　└ドロスボーンスピア
　　　└スパイラルランス
　　　　├スパイラルランス改
　　　　│├スパイラルボア援
　　　　│└スパイラルボア天
　　　　└シャドウジャベリン

ブルークレーター
├スマルトクレーター攻
├スマルトクレーター援
└スマルトクレーター辉

凄く靖びた枪
└靖びた枪
　└アンドレイヤー
　　└ハイアンドレイヤー

折叠双刃斧

ボーンアックス
└ボーンアックス改
　├アサルトアックス
　│└アサルトアックス改
　│　├バンカーバスター攻
　│　│└バスチオンバスター刚
　│　└バンカーバスター援
　└ボルトアックス
　　├雷剑斧ヴォルト攻
　　│└雷震剑斧ヴォルト刚

┣雷剣斧ヴォルト辉
┗ハイボルトアックス
┣雷迅剣斧ライコウ刚
┗雷迅剣斧ライコウ天
大刀　サメハダ

ディーエッジ
┣ディーブレイク攻
┃　┗ソルブレイカー刚
┣ディーブレイク援
┃　┣ソルブレイカー刚
┃　┗ソルブレイカー天
┗ディーブレイク辉
　┗ソルブレイカー天

アンバースラッシュ
┗アンバースラッシュ改

ナバルタスク
┗ナバルタスク改

太刀

骨刀アナンタ
│
├─骨刀アナンタ改
│　├─骨缚刀【カゲヌイ】刚
│　└─骨缚刀【カゲヌイ】天
└─フレイムダンサー

雷刀ジンライ
└─雷刀ジンライ改

飞龙刀【双火】
└─飞龙刀【双炎】

南蛮刀
└─南蛮刀改

片手剑表

名称	攻击力	特殊	斩味	会心	强化素材
ハンターナイフ	84	なし	黄短	0%	铁矿石×3
ハンターナイフ改	98	なし	黄中	0%	铁矿石×2
ハンターカリンガ	112	なし	黄长	0%	大地の结晶×2 铁矿石×5
アサシンカリンガ	154	なし	绿短	0%	シーブライト矿石×5 マカライト矿石×5 铁矿石×10
シャドウサーベル	182	毒190	绿中	0%	毒袋×3 ブヨブヨした皮×5 アイシスメタル×4
シャドウサーベル改	196	毒270	绿长	0%	毒袋×5 不气味な皮×3 マレコガネ×5
トキシックファング	252	毒390	绿长	0%	猛毒袋×4 不气味な上皮×4 おそろしいクチ×3
アイシクルスパイク	168	冰220	绿短	20%	冰牙龙の棘×1 冰牙龙の甲壳×3 冰结晶×10
アイシクルスパイク改	182	冰330	绿中	30%	冰牙龙の棘×3 冰牙龙の爪×2 冰拮袋×3
ナールドボッシエ	238	冰420	青中	40%	冰牙龙の锐爪×4 冰牙龙の坚壳×5 冰拮袋×3
ソルジャーダガー	126	なし	黄中	0%	ジャギィの皮×3 ジャギィの鳞×3 大地の结晶×5
コマンドダガー	154	なし	绿短	0%	ドスジャギィの爪×2ドスジャギィの皮×3 マカライト矿石×5
ハイドラナイフ	168	なし	绿中	0%	王者のエリマキ×3 土砂龙の甲壳×2 シーブライト矿石×5
デッドリーナイフ	224	なし	青短	0%	王者のトサカ×3 角龙の牙×2 ドラグライト矿石×10
レムナイフ	196	睡眠190	绿中	0%	ドスバギィの爪×4 睡眠袋×3 アイシスメタル×5
ア・ジダハーカ	182	麻160	绿中	0%	灯鱼龙の棘×2 灯鱼龙の皮×3 シーブライト矿石×10
ア・ジダハーカ改	196	麻180	绿中	0%	灯鱼龙の棘×2 灯鱼龙の皮×3 シーブライト矿石×10
アジダル・ハーカス刚	224	麻210	绿中	0%	灯鱼龙の上棘×7 灯鱼龙の上ビレ×4 灯鱼龙のヒゲ×5
ボーンククリ改	140	なし	黄短	0%	龙骨【小】×2
ルドロスネイル	154	なし	黄中	0%	未熟な海绵质×2 水栖兽の皮×2 鸟龙种の牙×3
ロアルクロウ	168	水120	绿短	0%	?
ロアルクロウ改	196	水210	绿短	0%	?
ロアルドスクロウ	238	水350	青短	0%	海绵质の上皮×5 水兽の锐爪×3 高　なトサカ×2
ボーントマホーク	182	なし	绿短	0%	龙骨【中】×3 彩鸟の羽根×2 のりこねバッタ×3
ペッコチョッパー	182	火220	绿短	0%	火打ち石×3 极彩色の羽根×2 鬼人药グレート×1
バーンエッジ	196	火330	绿长	0%	?
イフリートマロウ	238	火440	青短	0%	火龙の坚壳×5 火龙の延髓×2 火龙の红玉×1
ラギアソード	182	雷220	绿短	0%	海龙の角×2　海龙の鳞×5 ライトクリスタル×3
タスクギア	182	なし	绿短	0%	ライトクリスタル×2 シーブライト矿石×5 巨大真珠×1
チュクチュク	224	なし	绿长	5%	シーブライト矿石×6 ライトクリスタル×3 みごとな水かき×6
シーストライカー	210	水270	绿长	5%	湾曲した龙角×2 大海龙の甲皮×5 神秘の发光体×1
デプスストライカー	252	水340	青短	10%	湾曲した龙角×4 深渊の龙玉×1 海龙の苍玉×2

武器的变更点

本作中的武器性能对比前作都发生了或多或少的变化，掌握这些武器的新招式动作才能灵活运用于狩猎中。

大剑新增的纵斩后接直刺，再接反背蓄力斩，俗称三连斩，运用得当可增加不少攻击输出，直刺附带气绝效果，攻击怪物头部可积蓄气绝值；片手剑的气绝流盾牌击打自不必多说，用了都说好，锤子的各项攻击招式连贯性变得很高，输入自然也变高了，太刀则是回旋撤步斩多了向左和向右的撤步动作，招牌性的气刃斩变得会弹刀了，有利也有弊；而各类远程武器的新弹药一个比一个实用；新武器折叠斧综合了大剑、太刀、双刀的优点，绝对是一流的强力武器。



↑夕阳下受伤的大海龙逐渐远去，昭示着一个结束，以及一个新的开始。

名称	攻击力	特殊	斩味	会心	强化素材
アイアンソード	288	なし	黄中	0%	铁矿石×3
アイアンソード改	336	なし	黄中	0%	铁矿石×5
バスターソード	384	なし	黄长	0%	マカライト矿石×2 大地の结晶×3 铁矿石×8
バスターソード改	528	なし	绿短	0%	シーブライト矿石×3 マカライト矿石×5
バスターブレイド	624	なし	绿短	0%	アイシスメタル×6シーブライト矿石×5 大地の结晶×15
ブレイズブレイド	720	防+12	绿长	5%	ドラグライト矿石×10 マカライト矿石×20 冰牙龙の尻尾×1
ラギアブレイド	672	雷180	绿中	0%	?
雷剑ラギアクルス攻	768	雷230	绿长	0%	海龙の背电壳×3 海龙の爪×8 神秘の发光体×1
雷剑ラギアクルス辉	720	雷230	绿长	15%	海龙の逆鳞×1海龙の角×5 炎戈龙の尻尾×2
ハイラギアブレイド	816	雷280	绿长	0%	海龙の逆鳞×1 海龙の角×5 水兽の锐爪×3
ドラグロブレイド	768	なし	绿短	-30%	?
ボルボプレス	912	なし	绿长	-30%	土砂龙の坚壳×5 土砂龙の锐爪×5 龙玉

农场的建设使用

本作的农场是根据PSP版《P2G》发展而来的，用途类似，也是更加方便快捷地得到大量素材，通过种植、培养，获取狩猎生活中比较常用的素材，省去了特意外出收集的麻烦。

农场在本作中的使用得到简化，所有的素材养殖都是通过农场主进行委托，经过一天时间后即可来此收货，相当方便。想要养殖的素材必须自己手中或道具箱中有1个以上，以此作为种子才可养殖，比如想要养光虫，你就必须把一个光虫交给农场才能养，所以平时调和素材时注意保留一个，省得该用时找不到种子。

农场一开始只有一只猫，随着农场的升级，会追加第二只和第三只猫，可以同时委托他们进行养殖工作，也就是说一次可以养殖三种素材。可以养殖的素材共分植物、蘑菇、昆虫、蜂蜜四大类，养殖时需要附加相应的肥料，不然无法养殖。





↑农场的宠物猪可以逗着玩，可以给它换衣服，还能把它抱到自己家里去。

一起来展开更深层的奇妙冒险吧

001 人にはやさしく
依赖：ウォルロ村教会门口的女孩マロン处接受。
流程：先找村外右边附近的蜘蛛网，上前调查闪光的地方取得蜘蛛丝，拿回去即可。
报酬：ゆめみの花

002 ガッツを见せてよ!
依赖：セントシュタイン城下町的教会与アマリス对话。
流程：按住B键再按方向键摆个造型。
报酬：新的动作まわる获得

003 伟えて！ガッツを!!
依赖：任务002完成后，再与アマリス对话。
流程：一次登录四种动作，然后按照まわる、はくしゅ、ジャンプ、ガッツポーズ的顺序各完成一次造型。
报酬：新的动作祈る获得

004 ばんのうぐすりを求めて
依赖：セントシュタイン城下町与学者ジーベル对话获得。要等到剧情推进到获得炼金釜以后才能接。
流程：炼金获得ばんのうぐすり交给依赖人，配方特やくそう + いやしそう + まんげつそう。
报酬：グビアナぎんか、おしゃれなアクセサリ

005 おくすりをください
依赖：セントシュタイン进城左上楼梯上去，与2层的士兵对话。
流程：给依赖人拿去やくそう、どくけしそう、まんげつそう，能在エラフィタ村买到。
报酬：グビアナどうか

006 もっとおくすりを
依赖：与セントシュタイン城内2层的士兵对话，左上楼梯上去。
流程：把きよめの水带给ウォルロ村面对瀑布的村民（桥中央），然后回去找士兵交差。きよめの水可以传送到ふなつきば，正上方的瀑布处获得。
报酬：命のきのみ

007 气がかりなスキマ
依赖：与セントシュタイン城，王城1层右上井内的男人对话。
流程：给依赖人带回スライムゼリー，打史莱姆会掉落。
报酬：ちからのたね

008 だいじな所の黑インク
依赖：セントシュタイン城内左边小房间面对书架的老人イロホン处接受任务。
流程：给老人带回まほうのせいすい，可以通过炼金获得せいすい+まりょくの土+花のみつ或者在ツォの浜购买。
报酬：ふしぎなきのみ

009 小恶魔のマストアイテム
依赖：セントシュタイン城下町防具店与ジュリア对话。需要剧情推进到进封印病魔后才出现。
流程：给依赖人带回よるのとばり，敌人かまっち掉落。出城向上走，那个樱花盛开的村子エフィラタ周围。
报酬：うつくしそう

010 こうもり羽のかみかざり
依赖：セントシュタイン出城右上角关卡处与士兵パーシー对话。桥左边有间小房子，依赖人就在里面
流程：给依赖人带回こうもりのはね，怪物タホドラキー掉落，出现地点和任务009一样。
报酬：200G

011 しあわせだつごく计画
依赖：ベクセリア井下面的牢房中接受任务，前提是获得さいごのカギ。さいごのカギ需要打倒カデスの牢狱里面的将军，在旁边的宝箱中取得。
流程：进行炼金，ドリルナックル＋てつのクギ×5＋てっこうせき，てっこうせき与ドリルナックル是在ドミール火山打怪掉落，てつのくぎ是在ガナン帝国城刷怪掉落。
报酬：しわよせのぼうし

012 上品ファッションで决めろ
依赖：与ツォの浜宿屋里的パラペータ对话。
流程：需要角色属性中的おしゃれさ值达到250时才能完成。转职位旅艺人，穿上完成任务043获得的女仆装或者完成任务046的白金套装，达到250轻而易举。
报酬：ノーブルなマント

013 もやせよ炎を
依赖：カラコタ桥左下的老人处接受任务。
流程：给老人能够燃烧的东西，うまのふん与ガマのあぶら都可以。
报酬：1G

014 フカフカフワフワ!
依赖：与カラコタ桥最北方房子里的バルコ对话。
流程：给他やわらかウール，怪物ゴートドン会掉落。
报酬：しょくにんのベルト

015 おねがい天使さま
依赖：剧情进行到ビタリ山时，山顶倒下的冒险者处接任务。
流程：给依赖人特やくそう，通过两个上级药草炼金合成。
报酬：藏宝图

016 にゃ-にゃにゃ-!
依赖：サンマウロ宿屋2楼的猫那接任务。
流程：到本镇防具屋买一个ねこみみバンド装备上回来和猫对话即可。
报酬：キトンシールド

017 キノコのこのこ
依赖：到达アユルダーマ岛后，传送回新手村与村口房子内的マッシュ对话接受任务。
流程：给依赖人带去5个うるわしキノコ和げんこつダケ。挖掘时请参考本刊上期的地图。
报酬：いのりのゆびわ

018 ぼくらのかわいいペット
依赖：到达アユルダーマ岛后，传送回ウォルロ，沿右路一直进入とうげの道，与エミリア对话。
流程：首先要通过炼金获得スライムの服（はでな服×1+スライムゼリー×3）与スライムヘッド（とんがりぼうし×1，スライムゼリー×3），はでな服在ベクセリア防具屋有卖。スライムゼリー，普通史莱姆会掉落。とんがりぼうし在船着场的杂货店有卖。将做出来的两件史莱姆装饰穿戴到主角身上，然后遣散队伍，主角一个人传回ウォルロ村找史莱姆战斗，胜利后出现提示，然后可以回去领报酬。
报酬：スキルの实

019 ふんぬぬぬ……!!
依赖：セントシュタイン城下町宿屋上面的老人处接任务。
流程：通过炼金ちからの指轮＋ルビーの原石获得ちからのルビー。原石在カラコタ地方北方瀑布处获得。ちからのゆびわ可以到サンマロウ那栋豪宅的二楼宝箱中取得。
报酬：命のゆびわ

020 あやしいマスク
依赖：获得船只后到セントシュタイン城下町左上的小屋内，与ジュスティーヌ对话。
流程：通过炼金制作出パピヨンマスク，配方バタフライマスク＋よるのパピヨン＋あやかしそう×3。
报酬：ピンヒール、ジャガードレス

021 ぜいたくな石やきイモ
依赖：获得船只后，回セントシュタイン城下町与宿屋左上房屋内的老婆婆对话。
流程：炼金制作たいようの石=ほしのカケラ×2+かがみ石×3+ヘパイトスのひだね。
报酬：せいじゃのはい

022 服职人パラペーリ
依赖：セントシュタイン城下町防具屋接受，流程进展到获得船后。
流程：炼金制作しっこくのマント=やみのころも+こうもりのはね×4+あくまのタトゥー×3。
报酬：きようさのたね、つきのおうぎ

023 历史书をさがせ
依赖：セントシュタイン城1楼中左书架前的老人处接。
流程：前往城堡3层右边的宝库，调查最里面那个空宝箱会获得よごれた纸切れ。另外还要3个まほうのせいすい，可以传送到エルシオン学院右上的海岸边，能挖到。
报酬：まりょくのたね×3

DRAGON QUEST ドラゴンクエストIX 星空の守り人

NINTENDO DS NDS	本刊译名：勇者斗恶龙9 星空的守护者		2009年7月11日	
	角色扮演	Square Enix	5980日元	日版
	卡带	1–4人	2048Mb	全年龄



024 まもれ!麦!

依赖：与エラフィタ村的农民ヘナトト对话。接受条件，到达アユルダーマ岛后，队伍中有人达到25级以上。
流程：将10只ひとくいが从麦地里驱逐，出村后往下，遇敌后不要攻击，一直防御直到ひとくいが自己逃跑。
报酬：まもりのたね

025 窗边のダミ声男

依赖：在エラフィタ村教会左边接。
流程：炼金制作さえずりのみつ=花のみつ×3+きよめの水+ゆめみの花×5，然后交给依赖人。花のみつ，传送到集落，向上进入ダダマルダ山右下角能采集到。きよめの水请参照任务006。ゆめみの花传送到サンマロウ，地图左下角突起的区域尽头能挖到。
报酬：クビアナきんか

026 じじいとテンツク

依赖：ベクセリア镇长房子左边的老人タッ那接任务。
流程：出镇解决10只テンツク，往西走有许多。
报酬：ちいさなメダル

027 月夜のなみだ

依赖：依赖人在ベクセリア，与右上角道具店旁边的アーネスト对话。
流程：此任务是炼金，配方よごれたほうたい×3+ひかりの石+あまつゆのいと，把制作出来的にじいろの布きれ交给本镇教会的修女。
报酬：エルフのおまもり

028 デザートクラブ

依赖：接受地点在ダビアナ城左下有块标牌，调查背面告示牌背后发现一段很小的文字。
流程：在沙漠里的专门打デザートランナー这种敌人，收集10个任务道具サンドフルーツ，然后去ダビアナ城左上的舞厅后台与委托人对话。
报酬：プラチナこうせき

029 ゴールド メッキマン

依赖：グビアナ城下町左下角的房子，委托人是屋内左边的新人士兵ホラン。
流程：出城到南部凹地里不断消灭ゴールドマン，达到一定数量会出现事件，假的镀金哥雷姆现出原形，任务完成。
报酬：1000G

030 マミーのほうたい

依赖：依赖人同样位于グビアナ城下町左边的士兵值班室。
流程：给依赖人带去5个よごれたほうたい，在ダビアナ城内地下水道以及城外沙漠地带的マミー会掉落。
报酬：まもりのルビー

031 ボクのアイドル

依赖：グビアナ城左上舞厅内的ファルコ处接受任务。
流程：给依赖人带回3个メイジキメラのはね，推荐去ビタリ山打メイジキメラ掉落。
报酬：マジカルスカート

032 デザートタンクの油

依赖：通关后，在グビアナ城中间的旅行商人处接受。
流程：用会心一击解决デザートタンク会掉落デザートタンクの油，然后交给依赖人就行了。出城沙漠右下角的黑色凹地中徘徊。推荐技能有枪的特技一闪づき，斧的魔神斩り。
报酬：2000G

033 おどる大先生

依赖：调查グビアナ城内左上角房间的书架接受任务。
流程：到カルバドの集落，外面大草原会刷新一种稀有怪おどるほうせき。至少击败它4次以上会发生事件，习得动作ベリーダンス。
报酬：习得新动作ベリーダンス

034 见知らぬ两亲

依赖：カルハドの集落的剧情发展结束后，与集落宿屋左边的少女フルーフ对话。
流程：需要获得纯真美少年与大自然のアイドル的称号。称号获得的方法和おしゃれ值相关，尽量用装备提升おしゃれ值。
报酬：古强者のかぶと

035 ラボルチュの大事な人形

依赖：カルハドの集落的剧情发展结束后，与集落最左边房间内的ヘンチビシ对话。
流程：催眠ヒババンゴ然后用盗贼的偷窃技能偷出人偶。催眠可以利用僧侣的催眠魔法ラリホー。
报酬：かたてグローブ

036 エライのはあたし

依赖：エルシオン学院教会门口的黑板前接。
流程：给他带去2个まりょくの土和せいすい，在蒙古包上面一带能挖到。
报酬：习得新动作エルシオン流あいさつ

037 うるわしキノコの世界

依赖：获得船只后，在雨の岛接受任务。位于世界地图右下角，依赖人在左下小岛的井内。
流程：给画家带去3个うるわしキノコ。
报酬：ぶどうエキス

038 かわいいんだモン

依赖：ナザム村的事件解决后，与ナザム武器屋的战士コズモ对话。
流程：将依赖人亲手织的围巾送给三种怪物。只要打倒他们就可以把毛巾交给它们。モーモン出现于ウォルロ村附近；ピンクモーモン出现于サンマロウ附近；マポレーナ出现于最终迷宫绝望と憎悪の魔宫
报酬：エルフののみぐすり

039 幻の巨大鱼を追え

依赖：传送到ツォの滨，与右下角小屋的オリガ对话。
流程：通关后先去宿屋休息到晚上，与海边的幽灵对话，再回右下的房间与オリガ对话。接着前往海边洞窟的秘密岩场，不过首先要准备三件装备うみなりの杖、水のはごろも、みかがみの盾。うみなりの杖在グビアナ城武器店购买。水のはごろも在ドミールの里防具店购买。みかがみの盾在セントシュタイン城下町防具店购买。买好后传送到ツォの滨，前往左边洞窟的ひみつのいわば，穿上上述3件装备后与オリガ对话，并击败召唤出来的BOSS。胜利后任务完成，获得女神的果实，选择吃下后妖精桑迪再次出现。回到天之厢舟上，取得アギロホイッスル，以后即可自由操作天之厢舟在世界地图上飞行。
报酬：アギロホイッスル

040 恐怖!草食人间

依赖：依赖人位于ウォルロ村的道具店。
流程：打开菜单选择最后一项，在主菜单的个人档案里，将称号设定为无类の草好き后与依赖人对话。该称号在使用药草以及解毒草等等合计100颗以上时获得。
报酬：せかいじゅのしずく

041 おしゃれスライム

依赖：通关后回ウォルロ村与右方井边的学者モードン对话接受任务。
流程：找出史莱姆中的ファッションリーダー，持续它，直到掉落流行之花。
报酬：すばやさのたね

042 しわくちゃの手纸

依赖：通关后，与セントシュタイン城教会旁边的人对话。
流程：打倒水系藏宝图中的怪物ゴールドタヌ，夺回遗书。然后交给ツォの滨的トト。
报酬：ふしぎなボレロ

043 ワシのメイドを今ここに

依赖：通关后，进入セントシュタイン城下町入口右边的民家，跟床上躺着的老人对话。
流程：老人临死前想见一眼等待了50年的女仆。前往カラコタ桥的隐藏商店购买女仆装メイド服、ヘッドドレス，装备后回来和老人对话。隐藏商店位于桥下道具店背面，需要さいごのカギ。
报酬：天使のわっか

044 マダムのあかし

依赖：与ベクセリア村长家门口的女士ジェンヌ对话。
流程：用素手（盗贼、武斗家、战斗大师）的1级技能石つぶて消灭ウドラー，在集落的大草原，一直向上走进入ダダマルダ山，就有许多ウドラー，战后显示的测量长度必须达到100cm以上才能回去交差。
报酬：ちいさなメダル

045 消えたテスト用纸

依赖：与ベクセリア右下民家前的母亲エミィ对话。
流程：消灭小镇周围的怪物，找回3片碎掉的テスト用纸交给依赖人。
报酬：インテリのうでわ

046 お受验に协力

依赖：ベクセリア左上角的民家，与ネロマ对话。
流程：准备以下所列的白金套装交给依赖人，プラチナソード、プラチナシールド、プラチナヘッド、プラチナメイル。
报酬：さとりのワンピース

047 まどろみの村长

依赖：与ツォの滨最左边村长家的男子对话
流程：前提要先完成任务006，然后回ウォルロ村与面对瀑布的人对话，给依赖人带回きよめの水。
报酬：ふしぎなきのみ

048 水…… 水を……

依赖：通关后，传送到ふなつきば，调查岸边的大桶接受任务。
流程：按顺序给大桶三种水，せいすい通过炼金可以获得；きよめの水，采集方法见任务006；まほうのせいすい是任务023的报酬。
报酬：まもりのたね

049 突击!石マニア

依赖：通关后与石の町左上的ローク对话。
流程：给依赖人看三种石头。命の石、せいれいせき、しんかのひせき。
报酬：さびついた盾

050 シスターのざんげ

依赖：通关后，与サンマロウ教会右上的修女对话。
流程：去魔兽洞窟打ブラッドマミー直到掉落任务道具。
报酬：しんこうのたね

051 母へのおくりもの

依赖：与グビアナ城左边士兵值班室入口桌前的士兵对话，
流程：炼金获得天使のソーマ，把东西带给ナザム村道具店的母亲，然后把包裹带回给依赖人。
报酬：げんませき

052 至高の野菜

依赖：与グビアナ城内左上房间的厨师ホノム对话
流程：把うまのふん×3、うしのふん×7交给エラフィタ村北面的农民ヘナトト，然后向依赖人报告。
报酬：グビアナきんか

053 ようがんまじんの手形

依赖：与ナザム村道具屋内的少年对话。
流程：消灭ドミール火山三层的ようがんまじん，取回任务道具ようがんまじんの手形。
报酬：プリンスコート

054 ゴードンヘッドのスタンプ

依赖：与ナザム村宿屋里右边的女孩パティ对话。
流程：消灭ドミール火山的ゴードンヘッド，取得任务道具スタンプ。
报酬：プリンセスローブ

055 精灵の泉

依赖：需要通关后获得天之厢舟才能接到任务。依赖人在新手村右边山坡的洞窟内。
流程：给依赖人带去めざめの花。可以传送到サンマロウ，右边的花地内能挖到。
报酬：ばくだん石

056 ビーン 爱のメモリー

依赖：需要获得天之厢舟，飞到セントシュタイン东边的小岛。与下坡民家内的人对话。
流程：打倒位于世界地图边界的ヘルダイバー，取回任务道具形见の首饰り。ヘルダイバー乘船在世界地图的四个角落徘徊会遇到，需要乘船在海上遭遇。
报酬：まもりのたね



057 オレの恋人ぽおり-ぬ
依赖：依赖人和任务056同位在同一个岛上，上坡的民家内与其对话。
流程：打倒ピンクモーモン取回任务道具形见の首饰り。サンマロウ地方的魔物ピンクモーモン掉落。
报酬：すばやさのたね

058 元气のない巨人
依赖：通关后，传送到ダーマ神殿，乘天之厢舟飞到右下的高坡上。与中间巨人身边的孩子对话。
流程：前往藏宝图地下城深处，在敌人アトラスHP700以下时用偷窃技能偷取任务道具巨人のクスリ。
报酬：宝の地图

059 メタスラダッシュ!
依赖：通关后，传送到ナザム村，乘天之厢舟飞到右边的高台上，上面一口井接受任务。
流程：将藏宝图内蓝色宝箱中开出的メタスラブーツ交给依赖人。
报酬：ビーナスのなみだ

060 王様のお香
依赖：任务059中的井内接受任务。
流程：将以下三种材料交给依赖人花のみつ、さとりそう、あやかしそう。
报酬：せいれいせき

061 大魔法使いギビリン
依赖：乘天之厢舟到ナザム村西边的井内接受任务。
流程：击败藏宝图中的BOSSスライムジェネラル取得咒力のモト。
报酬：ほしのカケラ

062 しかばねのきおく
依赖：从エルシオン学院向右上走，乘天之厢舟飞到海岸对面的小岛上，进洞调查路中间的骸骨接受任务。
流程：前往任务039的那个海边洞窟，消灭洞窟内的大量かいぞくウーパー，把任务道具キャプテンの手纸带回去。
报酬：バラモスの地图

063 その目を こらして
依赖：剑技能达到30，在エルシオン学院教会与ガザール对话接受任务。
流程：前往ナザム村西边的魔兽洞窟，然后洞窟东边的小岛上有块红色看板，调查其前面与背面后回去交差。
报酬：战士の剑

064 思い出のバッジ
依赖：剑技能达到100，依赖人与任务063是同一人。
流程：按顺序前往サンマロウ、グビアナ、ウォルロ、ベクセリア、エルシオン5个地方，消灭周围出现的任何敌人，把任务道具バッジ×5带给依赖人。
报酬：剑の秘传书

065 打倒!メタルもどき
依赖：枪技能达到30，与エルシオン学院左上体育馆连接通道的モリスン对话。
流程：用枪的四级技能きゅうしょづき在サンマウロ北边的洞窟，消灭3只メタルブラザーズ。
报酬：ハルベルト

066 さみだれてヤリ奥义
依赖：枪技能达到100，与任务065同一人对话。
流程：用枪的最高级技能さみだれづき同时消灭2只以上的ダークデンデン5次。此怪在ガナン帝国城附近出没。
报酬：ヤリの秘传书

067 短剑ドロボーを追え
依赖：短剑技能达到30，前往エルシオン学院与学生宿舍1层的ネージュ对话。
流程：从学院周围的敌人デビルスノー身上取回任务道具料理ナイフ。催眠后用短剑技能ポイズンダガー打倒它。
报酬：こおりのやいば

068 短剑奥义への挑战
依赖：短剑技能达到100，与任务067同一NPC对话。
流程：先用短剑1级技能ポイズンダガー让てつこうまじん进入中毒状态，然后再用タナトスハント技能消灭目标，一共需要战斗胜利10次。
报酬：短剑の秘传书

069 ワシのコリをほぐして
依赖：杖技能达到30，与エルシオン学院左上长凳处的老人对话。
流程：前往ツォの滨左面的海边洞窟，打倒かいぞくウーパー会掉落肩たたき杖。
报酬：まてきの杖

070 ワシのコシを治して
依赖：杖技能达到100，与任务069的同一依赖人对话。
流程：在エルシオン学院2层，与フェイ先生对话后，再去ドミール火山消灭マグマロン，获得やけつくマグマ。再找ガマのあぶら一起给依赖人。
报酬：杖の秘传书

071 黄泉送り
依赖：棍技能达到30，与エルシオン学院1层左边通向体育馆的路上与クレイブ对话。
流程：用棍技能黄泉送り消灭ガナン帝国城周围的ゾンビナイト，将任务道具思い出の手カガミ带给依赖人。
报酬：ぶしんの棍

072 あなたを想って
依赖：棍技能达到100，晚上与エルシオン学院1层西边通路的リリアン对话。
流程：用普通攻击消灭藏宝图洞窟最深部的ハヌマーン，前提是要装备ものほしざお，在セントシュタイン城下町有卖。
报酬：棍の秘传书

073 ムチをたのむ
依赖：鞭技能达到30，与エルシオン学院2层的ナミンゴ对话。
流程：与サンマロウ西边小岛的カヅチ对话，然后打倒グビアナ沙漠的サンドシャーク，获得任务道具トゲトゲのキバ。
报酬：はがねのムチ

074 ムチ界のホープのキミに
依赖：鞭技能达到100，与エルシオン学院2层ナミンゴ对话。
流程：与サンマロウ西边小岛的カヅチ对话，用鞭子的普通攻击消灭カデス牢狱附近的スケアリードッグ和カズチィチィ山附近的ストロングアニマル，之后从カヅチ处获得包裹拿回去交给他。
报酬：ムチの秘传书

075 コレクターズアイテム
依赖：爪技能达到30，エルシオン学院1层右边的房间与クローイン对话。
流程：将10枚はがねの尾羽交给依赖人，用爪特技裂钢拳消灭カルバドの集落周围出现的敌人アイアンクック。
报酬：オオワシのツメ

076 3人の弟子
依赖：爪技能达到100，与任务075同一人对话。
流程：找到老师三名弟子，击败他们会发生事件，每击败一名都要回去和依赖人对话1次。第一个是学院南方エルマニオン海岸边的狼形怪キラーリカント。第二个是在ガナン帝国监狱里的クローハンズ。第三个是在世界地图的东南方角落的キラークラブ，可以传送到船着场，乘船开向右下角遭遇。
报酬：ツメの秘传书

077 つめたいのがお好き
依赖：扇技能达到30，与エルシオン学院2层右边的フェイ对话。
流程：干掉ランドンクイナ取得任务道具冰鸟の羽，交给依赖人。出学院后，雪原上有许多。
报酬：びゃっこのおうぎ

078 アレのためなら……
依赖：扇技能达到100，找任务077同一人对话。
流程：装备うさぎのおまもり，うさみみバンド后，用扇的技能おうぎのまい消灭はぐれメタル，出现于魔兽洞窟地下3层以及ウォルロ村右上的山洞周围。
报酬：おうぎの秘传书

079 オラのオノ
依赖：斧技能达到30，与エルシオン学院中央广场的ヨサック对话。
流程：消灭110号怪物ウドラー为其取回ヨサック的オノ。
报酬：たつじんのオノ

080 まじん斩れ!
依赖：斧技能达到100，与任务079同一人对话。
流程：用魔神斩消灭以下三种敌人各3只，ガナン帝国城地下牢狱的てつこうまじん，ガナン帝国城地下牢狱的だいまじん，ドミール火山3层的ようがんまじん。
报酬：オノの秘传书

081 ハンマーチャンス!
依赖：锤技能达到30，与エルシオン学院2层中间房间的ミズッチ对话。
流程：调查1层图书室最左边的书架后，前往グビアナ地下水道消灭ジェリーマン，取得任务道具ねばねばゼリー。
报酬：大地のかなづち

082 こうらを背负って
依赖：锤技能达到100，与エルシオン学院1层入口左边房间的メイ对话。
流程：装备カメのこうら的情况下，用锤技能ラストバッター消灭はぐれメタル。
报酬：ハンマーの秘传书

083 弓使いの条件
依赖：弓技能达到30，与エルシオン学院1层体育馆的ガルシス对话。
流程：用弓技能バードシュート消灭10只アサシンエミュー，在集落周边的大草原出现。
报酬：あらしの弓

084 トップをめざせ!
依赖：弓技能达到100，与任务083同一人对话。
流程：用技能さみだれうち消灭10只ポストロール，再给他一个ピクトリーパンツ。
报酬：弓の秘传书

085 もどれブーメラン!
依赖：飞镖技能达到30，与エルシオン学院西南广场的少年对话。
流程：用パワフルスロー消灭金属史莱姆，然后前往ヤハーン湿地东边的大桥。
报酬：イーグルフェザー

086 それいけ!どうくつ探险队
依赖：飞镖技能达到100，与任务085同一人对话。
流程：消灭以下三种敌人。海边洞窟的ガマキャノン；サンマロウ北边洞窟的メタルハンター；魔兽洞窟的うごくせきぞう。
报酬：ガマキャノン

087 プリスナーのお气に入り
依赖：盾技能达到30，与エルシオン学院1层的プリスナー对话。
流程：用盾牌格挡敌人10次攻击。
报酬：ホワイトシールド

088 プリスナーの盾
依赖：盾技能达到100，与任务087同一人对话。
流程：用盾牌技能シールドアタック消灭10只キラーマシン，在ガナン帝国城周围出没。
报酬：盾の秘传书



089 素手で战うということ
依赖：素手技能达到30，与エルシオン学院1层体育馆的クウォン对话。
流程：用素手技能せいけんづき消灭10只ガメゴン，在アシュバル地方与湿地附近出没。
报酬：いかりのタトゥー

090 徒手空拳の试练
依赖：素手技能达到100，与任务089同一人对话。
流程：脱光武器防具，消灭50只藏宝图10层以后的怪物。
报酬：素手の秘传书

091 小さな村の用心棒
依赖：战士等级15级以上，与ナザム村井左边的农民トクゾー对话。
流程：先对敌人使用战士的ゆうかん系技能くちぶえ激怒敌人，然后利用普通攻击的会心一击消灭3个敌人。会心一击需要习得武器技能的会心一击率UP，并提升自身的きようさ值。
报酬：战士のよろい

092 3人の战士
依赖：战士等级40级以上，与任务091同一人对话。
流程：激怒ドミール火山的りゅう兵士，吸引攻击后消灭10个。
报酬：战士の秘传书

093 タマゴの守り人
依赖：僧侣等级15级以上，与ナザム村井内的人对话。
流程：与ナザム周围的ライノキング作战时，成功防御30次攻击。
报酬：ぎょうじゃのほうい、にそうのころも

094 慈爱の心
依赖：僧侣等级40级以上，与093任务同一人对话。
流程：对濒死状态的同伴，使用20次僧侣的恢复魔法べホイム。
报酬：そうりょの秘传书

095 杖の妖精
依赖：魔法师等级15级以上，在ダーマ神殿的宿屋接受任务。
流程：这时玩家会获得ようせいの杖，装备起来用法师的初级魔法小火球メラ消灭10个敌人。
报酬：まじないしの服、まじょの服

096 妖精のねがい
依赖：魔法师等级40级以上，在ダーマ神殿的宿屋接受任务。
流程：装备妖精の杖用普通攻击消灭10只デスブリースト，此怪在エルシオン学院右上的地下校舍出没。
报酬：まほうつかいの书、ようせいの杖

097 ハオチュンの试练
依赖：武斗家等级15级以上，在ダーマ神殿门口找右边的老人接任务。
流程：用武斗家的おたけび特技成功恐吓リカントマルム后马上消灭它，消灭5只后任务完成。此怪出现于サンマロウ地方北面的森林附近。
报酬：しんそくのパオ

098 武斗家のきわみ
依赖：武斗家等级40级以上，在ダーマ神殿门口找右边的老人接任务。
流程：用普通攻击的会心一击消灭10只ゴーレム，此怪位于ドミールの里周边一带。
报酬：ぶとうかの秘传书

099 盗贼团の仲间入り
依赖：盗贼等级15级以上，在カラコタ桥左下角落的酒吧内接任务。
流程：前往サンマウロ北面的洞窟，从メタルハンター身上偷取しきんかのぎいほう回来交给依赖人。
报酬：ぎぞくのジャケット、ぎぞくのチュニック、1000G

100 デュリオのカタキ讨ち
依赖：盗贼等级40级以上，与カラコタ桥左下酒吧的盗贼デュリオ对话。
流程：在カズチャ村地下一层的妖术师身上偷取道具ムーンダイヤモンド。
报酬：盗贼の秘传书、10000G

101 艺人パノンの大特训!
依赖：旅艺人等级15级以上，与ダーマ神殿地下一层幽灵对话。
流程：使用おうえん技能令队友进入满气状态Super High Tension5次。
报酬：ダンサーのシャツ、おどりこのドレス

102 一流艺人への道
依赖：旅艺人等级40级以上，与ダーマ神殿地下一层幽灵对话。
流程：用旅艺人的ボケ技能在战斗中令5只魔物捧腹大笑，出现提示后即可。然后前往セントシュタイン城地下一层的监狱与囚犯对话，选择いいえ。
报酬：旅艺人の秘传书

103 バトルマスターの心得
依赖：先与ダーマ神殿地下一层的神父对话。
流程：用聚气到"Super High Tension"状态用剑系1级技能龙斩消灭5只史莱姆。聚气推荐武斗家的3级技能ためる和主角的おうえん。
报酬：バトルマスター转职可能

104 ゲルザーの挑战
依赖：战斗大师等级15级以上，与アシュバル地方东边小岛的ゲイザー对话。
流程：使用すてみ技能，消灭10只ストロングアニマル，此怪在集落东北方的カズチィチィ山出没。
报酬：コンバットアーマー、コンバットメイル

105 ゲルザー!最后の胜负!
依赖：战斗大师等级40级以上，与104任务同一人对话。
流程：我方中猛毒状态后，使用技能すてみ，然后再用技能もろばぎり消灭3只グリーンドラゴン，此怪在ドミール火山4层出没。
报酬：バトルマスターの书

106 导かれし精灵たち
依赖：在グビアナ城的屋顶水道处，向圣骑士接取任务。
流程：在グビアナ沙漠，用战士的ゆうかん系技能かばう保护自己队友10次。
报酬：パラディン转职可能

107 パラディン胜负
依赖：圣骑士等级15级以上，与グビアナ城パスリィ对话。
流程：利用反伤技能やいばのぼうぎょ反死三只じごくのよろい，此怪在カズチャ村附近出没。
报酬：ホーリーチェイン、チェインドレス

108 パラディン最强决定战!!
依赖：圣骑士等级40级以上，与グビアナ城パスリィ对话。
流程：让队友进入毒沼后HP值减为1，然后对其使用圣骑士的技能HPパサー，战斗5次。
报酬：パラディンの秘传书

109 フォースイメージ
依赖：与ダーマ神殿一层魔法战士スカリオ对话。
流程：在使用魔结界（魔法师特技）的情况下消灭3只金属史莱姆，在ベクセリア西北的ふういんのほこら会刷到，最后一下必须让释放结界的人出手。
报酬：魔法战士转职可能

110 スカリオさまのフォース道
依赖：魔法战士等级15级以上，与ダーマ神殿1层的魔法战士スカリオ对话。
流程：对ホワイトランサー使用两次ルカニ，后再使用ファイアフォース技能，以通常攻击消灭这种怪10只。
报酬：フェンサーコート、フェンサードレス

111 フォース爱よ!永远に!
依赖：魔法战士等级40级以上，与ダーマ神殿1层的魔法战士スカリオ对话。
流程：使用5种フォース技能消灭对应的敌人。用ファイアフォース消灭ドミール火山3层的ようがんまじん。用アイスフォース消灭エルシオン雪原的ビックホッグ。用ストームフォース消灭ドミールの里附近的くもの大王。用ダークフォース消灭エルシオン学院地下校舍的アサシンドール。用ライトフォース消灭サンマロウ附近的キングスライム。
报酬：魔法战士の秘传书

112 サバイバルの知惠
依赖：向ビタリ山洞门口的游侠ブーディー接转职任务。
流程：令5只メイジキメラ中毒而死，进洞就有。用匕首的技能ポイズンダガー就可以附加猛毒效果。
报酬：レンジャー转职可能

113 レンジャーの心
依赖：游侠等级15级以上，找原来接受转职的任务的地方接任务。
流程：用くちぶえ技能先激怒魔物，然后用なだめる使魔物冷静下来，一共20次。
报酬：大地のキルト

114 本物のレンジャー
依赖：游侠等级40以上，同样与转职任务的フーディー对话。
流程：一回合内消灭魔兽洞窟出现的ギガントヒルズ，难度不算高。
报酬：レンジャーの秘传书

115 本棚に眠る大贤者
依赖：调查ガナン帝国城2层北面的书架。
流程：用一级魔法小火球メラ消灭5只トロルキング
报酬：贤者转职可能

116 まだまだ眠る大贤者
依赖：贤者等级15级以上，调查ガナン帝国城2层北面的书架。
流程：用イオ干掉藏宝地图深处的黑龙丸
报酬：けんじゃのローブ

117 大贤者のヒミツ
依赖：贤者等级40级以上，调查ガナン帝国城2层北面的书架。
流程：用ドルマ消灭LV 4 6级左右藏宝图内出现的アトラス
报酬：やまびこのさとり

118 さあ!キミもスターよ!
依赖：通关后在グビアナ城下町左边舞厅找サルバリータ接任务。
流程：用喷火消灭高级藏宝图内出现的クラウンヘッド
报酬：スーパースター转职可能

119 ファンは大切よね!
依赖：超级明星等级15级以上，与グビアナ城下町左边舞厅的サルバリータ对话。
流程：对任何敌人使用サインぜめ技能，出会心一击消灭它们。
报酬：ドハデなスーツ

120 トップスターよ!再び!
依赖：超级明星等级40级以上，与グビアナ城下町左边舞厅的サルバリータ对话。
流程：用メイクアップ技能提升自己的魅力值，然后用スポットライト激怒敌人，消灭10只クラウンヘッド。
报酬：スーパースターの书



赚钱捷径，教你如何在短时间内迅速发家致富

说实话，这次DQ9主线流程中并不如何缺钱，毕竟DQ系列历来的惯例就是每隔数个村镇再大换血装备，没必要老老实实的一代代更新。不过，钱这个东西，自然是多多益善的好，何况超级明星的撒钱特技每次一千大洋（乾坤一掷啊），而且伤害颇为可观。下面就给大家介绍一些DQ9中比较常用的赚钱捷径，个人最为推崇的还是炼金秘方那一套，详情请往下看——

打怪赚钱法，黄金史莱姆



这个可以说是最基本的途径了，游戏里刷钱比较快的几只怪物推荐：96号的**ゴ-ルドマン**，每只505G，主要栖息地在**グビアナ**沙漠；207号的**ゴ-ルデント-テム**，每只1130G，主要出现在宝物地图里；226号的黄金史莱姆**ゴ-ルデンスライム**，每只10080G，只出现在宝物地图里。其中，**ゴ-ルドマン**在游戏中期还是比较合适的赚钱怪，但通关后打怪赚钱的话还是黄金史莱姆合算，需要注意的是，对付黄金史莱姆最好使用枪系特技一闪突或是斧系特技魔神斩。黄金史莱姆最可怕的COMBO就是第一回合马丹特炸你个半死，第二回合立马跑路……

偷盗大法，黑暗之盾



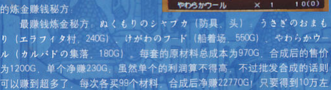
盗贼职业的偷盗特技**ぬすむ**只需10技能点即可学会，使用它可以从怪物身上偷取道具，利用此技能可以偷取特定怪物身上的高价道具来赚钱。这里推荐几只怪物：最终的绝望与憎恶迷宫或是地图右上角的小岛上的**ナイトキング**，从其身上可以偷到价值8000G的**ダ-クシ-ルド**；低等级宝物地图里的**スライムジェネラル**，从其身上可以偷到价值9250G的**きせきのつるぎ**。不过因为偷盗的成功率并不高，所以需要花费一定的耐心，最好配上偷盗成功率增加的饰品。本作中其实可以偷到的好东西并不多。



↑偷黑暗之盾时要小心这家伙的会心。

炼金大法，最快的赚钱秘技

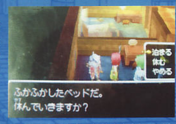
利用炼金釜以及特殊配方其实是本作中最快的赚钱秘方。通常的一些炼金秘方，虽然也能利用采集到的免费材料来合成出价值比较高的东东来，但是采集材料刷新比较慢，不是长久之计。下面小编给大家推荐一套完全可以持续无限合成的炼金赚钱秘方：



最赚钱炼金秘方：ぬくもりのシャプカ（防具，头）：うさぎのおまもり（エラフィタ村，240G）、けがわのフ-ド（船着场，550G）、やわらかウ-ル（カルバドの集落，180G）。每套的原材料总成本为970G，合成后的售价为1200G，单个净赚230G，虽然单个的利润算不得高，不过批发合成的话则可以赚到超多了，每次各买99个材料，合成后净赚22770G！只要得到10万左右的成本金，就能迅速致富发家，需要注意的是，合成釜每次只能合成9个，所以得分11次进行合成。这是效率最高的秘方。

其他赚钱、省钱小技巧汇总

首先在序盘的时候登录队友后，其身上自带的初级装备可以剥下来卖钱，然后再砍掉，如此反复……；其次达玛神殿转职后状态全满，可以省却睡觉的钱，又或者飞到学院右侧的宿舍，能够免费住宿（虽然只能省几个G，汗）；还有，在联机状态下，可以让富有的队友赠送给你一些允许转让的高价道具再拿去卖，注意许多好东东都是无法联机赠送的。



↑在学院右侧宿舍二楼的这个房间可以免费住宿，虽然省不了几个钱吧……



砍掉重练的转生、职业证书、技能点分配技巧

通关一次后再去达玛神殿，就会在原来的“转职”选项下面再多出一个“转生”。虽然初看上去很像是纯粹浪费玩家时间的设定，其实还是有着很大用处的。

关于转生的“好处”



所谓转生，其实就是指在某角色的某个职业练到99级时（也只有此时才能使用），将其“砍掉重练”，该角色该职业重新回归1级，但之前学会的各非职业等级技能得以保留。简而言之，就是给了你一个重新从1级升到99级，也就是再拿200点技能点的机会！而且砍掉重练之后，还能获得该职业的专门证书，各个职业的证书效果各不相同，任何职业的角色都能装备。

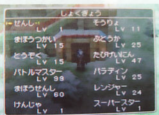
证书名称	效果	对应职业
战士の证	攻+20/守+3	战士
そうりょの证	守+3/回魔+50	僧侣　H
まほうつかいの证	守+3/攻魔+50	魔法师
ぶとうかの证	守+3/**すばやさ**+120	武道家
とうぞくの证	守+3（盗窃成功率上升）	盗贼
旅艺人の证	守+3（可装备异性角色装备）	旅艺人
バトルマスタ-の证	守+3（会心率上升）	战斗大师
パラディンの证	守+20	圣骑士
魔法战士の证	守+3（提高必杀技发动率）	魔法战士
レンジャ-の证	守+3/器用+100	游侠
けんじゃの证	守+3/MP+60	贤者
ス-パ-スタ-の证	守+3	超级明星

另外，每个角色的某职业重生后，在该职业的等级后面会有个“+n”的数字，重生一次则n为1，重生十次的话就会变成星星符号，同时获得一个称号。不过要拿这个称号实在是太费时了……除非你实在是练级狂人，不然实在没必要奔着那个没啥实际用处的称号去花费数十小时。

技能点获取，广撒网



每个角色每个职业练到99级都能获得200点技能点，足够将两项技能升满。但是等级到后面必经比前期难练许多，所以最好的方法就是先将各个职业都练到一定的等级，这样的累积技能点也是极为可观的。



↑将各职业练到一定级别赚技能点最快。

任何职业随等级提升时获得的技能点数是固定的，初期较低，中期最高，后期又降低。升到48级时能够获得132点技能点，从49到99级只能获得68点，所以利用好各职业的技能点获取黄金时期刷点是最明智的做法。本作一共有12个职业，将这12个职业都练到45级的话一共能获得1512点技能点，足够学会绝大部分的实用技能了。

技能点高效使用分配建议

如上所述，技能点的获得与练级能力直接挂钩，那么我们再看一下如何合理的分配技能点才能使练级更为迅捷。

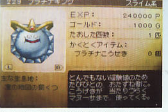
首先，枪系或是斧系的100点是必须优先攒出来的，个人推荐选择枪系，因为实战的结果是一闪突成功率明显高于魔神斩。其次，就是优先增加角色的生存能力了，例如刷金属王时在40级以前还是有很大危险性的，推荐优先学习圣骑士的博爱系技能，升满的话可以增加100点基础防御和80点HP，这样会在低等级时安逸太多！再次，盾技能也是需要优先学习的，许多职业是无法装备盾牌的，学满盾技能后，各职业都能装备盾牌，一方面提升了基础守备力，另一方面盾系的许多技能对于提高生存能力都有大用。之后的技能点数分配，则看大家各自的发展方向再考虑优先度即可，最后，补充一点升级相关：本作中每只怪物的总经验值是固定的，参战人数越少，则每人得到的经验值越多，还有，经验值获得比率与各角色的等级高低成正比，等级越高，则获得的经验值越多。





究极升级秘技·改 让练级像坐火箭一般

上期本刊的攻略中曾经给大家介绍了一些利用金属系史莱姆快速升级的技巧和要点，不过到了游戏后期，特别是通关后开始练级挑战宝物地图和BOSS地图时，像是4096点EXP的**メタルスライム**、12288点的**メタルブラザ-ズ**就已经是杯水车薪了，即使是魔兽洞窟里40200点的爆裂金属**はぐれメタル**说实话都让人嫌慢。真正的练级利器只有120040点的金属王**メタルキング**，和240000点的白金王**プラキナキング**！本作的等级到了后期，每次升级所需要的经验值数量并不会有太大的提高，所以用12万的金属王还是比较好升级的。



↑白金王24万的经验值虽然超高，但其出没的地方实在是过于凶险……

刷级必备之最高效率技能？

金属系史莱姆最大的特点就是血巨少、防巨高、速度巨快、经验值巨高，对付它们的“稳妥”打法自然是用金属系武器配合能多段攻击的技能，例如剑系2段的隼斩（はやぶさ斩り），或是枪系的最终技五月雨（さみだれづき）；又或者是用有多段攻击能力的武器配合金属系特效技能，例如隼剑配合金属斩（メタル斩り）。

这种组合虽然比较稳定，但输出太低，对付血少的金属系怪物还行，遇到金属王或是白金王就太慢了，即使以上述搭配中理论输出最高的“金属枪+五月雨”也只有6、7点的样子，何况金属系特效的武器都得在A级宝箱中才有可能刷到！



上哪里去刷？低层有金属王的宝物地图

不论是金属王还是白金王都只出现在宝物地图里，所以你首先得刷一些宝物地图来才行，谈到性价比，其实金属王比白金王要高得多！虽然从经验值来看白金王是金属王的一倍，但是有可能和它同时出现的怪物实在是太过凶悍，基本你已经7、80级也难以真正安心去刷。反观金属王，虽然有可能和它同时出现的怪物也得50来级才能安逸，但已经好多了。安定的打比去碰运气打的效率实在是要高出太多！至于具体的宝物地图，就只能看各自的运气了，但打出有金属王存在的地图还是比较容易的，然后自然就是楼层越少越好，例如掌机迷的翔武同学就打出一张第一层就能刷金属王且地形广阔的宝图，用此宝图升级，最快3到4个小时就能从1级升到99级！所以通关后的升级之道应该是在做完大鲸鱼任务重开火车后去刷一些宝图，宝图难度不会太高，等找到有合适的刷金属王的地图再安心修炼。

←开了圣水或是隐身技能专门找金属王打的效率会高许多。

王道枪技：一闪突！

下面就为大家推荐小编认为并且也是经过无数实践检验出的最强刷级搭配：枪系技能一闪突（一闪づき）或是斧系特技魔神斩（まじん斩り）。关于这两招的性能就不再多说了，都是系列常见的招式，属于要么打不中，打中了则任何金属系史莱姆都必死的利器！虽然在游戏中对这两招的系统描述上，是用“难以成功”来形容其命中率的，不过在实际使用时你就会发现其成功率真的是超高！与其用上述的所谓“稳定输出”去慢慢磨，还不如稍微拼一拼人品，只要打中就经验值到手！再次强调一遍，这两招人品技的实际成功率非常高！不过实战中一闪突的成功率明显高于魔神斩，所以还是建议最好多用一闪突。



宝物地图&魔王地图 通关后最消磨时间之地

在石像村南面的吊桥上完成一个分支任务，给躺地上的NPC一枚特等药草后就会获得最初的宝物地图，该宝物地图的BOSS是黑龙丸，还是比较强劲的，推荐全员LV30以上再去。搞定黑龙丸后会得出另外的宝物地图，如此持续下去，就可以刷出许多宝物地图了。至于目前已知的魔王地图，有的是通过任务获得的，这个请参考前面的全任务攻略，有的则是通过魔王地图刷出来，还有一些是将来通信开启，这些都是通关后最主要的乐趣所在。

魔王地图名称	入手方法
バラモスの地図	完成62号任务“しかばねのきおく”后的报酬
ムド-の地図	Lv16以上的**バラモス**，10%几率掉落
ドルマゲスの地図	Lv16以上的**ムド-**，10%几率掉落
龙王の地図	高等级宝物地图里打败白龙，5%几率掉落
デスピサロの地図	Lv16以上的龙王，10%几率掉落
ミルドラ-スの地図	Lv16以上的**デスピサロ**，10%几率掉落

宝物/魔王地图冒险守则



不论是宝物地图还是魔王地图都是可以通过干掉里面的BOSS来提升该地图的等级，不同的是，宝物地图的等级提高对于该地图内容本身并无任何影响：里面的怪物、BOSS的等级和能力都保持不变；但是魔王地图则是等级越高，魔王的等级和能力都会显著提高，甚至还能学会各种各样的强力新特技！所以魔王地图刷到高等级后还是需要非常小心的，某些强力BOSS高等级后，即使是全员99级的玩家团队遇到，一个不好，也有团灭的可能！顾名思义，去宝物地图的目的是去开里面的青色宝箱，刷各种高级装备、道具和素材；魔王地图也可刷各种稀有合成素材。

宝物地图避战技巧汇总

去宝物地图自然是奔着里面的宝箱去的，完全没有必要与路上的敌人作纠缠浪费时间。只要搞定该地图的BOSS一次，则地图会自动全开，也可用盗贼的“GPS”特技来找楼梯。关于避战，还是有许多小技巧可以使用的：首先自然是圣水大法，本作圣水的作用改为了隐身，怪物看不到你也就不会主动攻击，只要不发生战斗就可以保持隐身效果很长时间；其次，开菜单大法，只要是在打开菜单的状态下，即使怪物从你身上穿来穿去都不会发生战斗；第三，溜边、贴墙、凹槽大法，宝物地图里有不少地形都是狭窄的走廊，这里遇到敌人挡在中间会很麻烦了，其实对于身材不大的敌人，完全可以利用其身体与墙壁的空隙直接钻过去，走廊里的凹槽也可利用。最后，有的怪物的边缘部位是没有攻击判定的，即使擦边也不会进入战斗。

联机任务、Wifi商店、组队战

利用Wifi联机，每天登陆商店可以购买特殊物品，里面有普通的道具，也有稀有的素材和装备，每件商品每天的数量都是有限的，买完就没了。只要自己当天登陆过一次，别的同伴进入自己的世界时，也可以在你这买。

SE官方在发售后每周五都开启Wifi特殊任务，例如7月31日的特殊任务就是4代的公主阿列娜会来到你的酒店里并住下来，与她对话可以得到阿列娜的服装，将主角转成武道家再和她对话还能得到阿列娜的紧身裤。

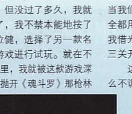
除了Wifi，即使是局域网，也可以进行最多4人的联机游戏，一人建立主机（酒店女天使对话第2项），其他人进入（第1项），不够4人的话则主机玩家还能带上自己的同伴，但其他玩家只能孤身进入。主机玩家会在“作战”菜单最下面多出一个呼叫同伴的选项，使用后同伴选择是的话就能将其直接拉到身边。发生战斗时，只要其他玩家在同一个画面内且没有开启菜单的话就会自动被拉入战斗，不在同一个画面则不会被拉入战斗，可以再过去按A键半途参战。胜利后所有得到的物品见者有份。宝物地图里的宝箱也是每人都有一次开启机会，如出现一人开启后别人无法开启的情况，则是网络延迟。

追忆我的FC时代

—— 儿时的梦想都在此凝聚，那时是如此幸福！

骑着自行车的我目不转睛地盯着车筐里的那台我刚入手不久的国产组装FC，心里不禁美得很。然而一不小心，我差点骑到路边的沟里，但这完全不能影响到我高兴的心情，因为从这一天开始，我终于有属于自己的FC了。

回到家中，我立即将游戏机与电视连接好，然后打开电源插上手柄，在这台机器上运行了它的第一款游戏——《超级马里奥》。但没过了多久，我就被它的难度吓到了，我不禁本能地按了一下主机上的复位键，选择了另一款名为《魂斗罗》的游戏进行试玩。就在不超过五分钟的时间里，我就被这款游戏深深地吸引住了（先抛开《魂斗罗》那枪林弹雨带我的刺激有多大不说，单是它那快节奏的攻关风格就非常适合我），于是在我得到FC后的一个月，我都在玩这款游戏。只是这一个月的时间里，我只打到了第三关（这也太慢了点）。



正当我为闯不过第三关而烦恼的时候，一个哥们的到来把我从痛苦中拯救了出来。记得那天，他来到我家后，我便邀请他和我一起配合《魂斗罗》。而当我们打到第三关时，我的“三条命”全都用完了（当然了，他的也几乎是被我借光的），在无奈之下我们只得从第三关开头重新来过。

这时候，他突然对我说道：“你怎么不调30命呀？”



“30命！？”我顿时石化外加混乱。

“你不知道么？在游戏开始时输入上上下下左右左右BA是可以调30命的，你试试。”

于是，我照着他教我的方法在游戏中试了一下，果然，30命出现了。就在那一天，在我和他的努力配合下我们终于打穿了这款游戏，这也正是我打穿的第一款游戏。尽管那时我们使用了作弊的手段，但我们依然非常开心。

在这以后，我仍然会玩《魂斗罗》这款游戏，并且在后来，我终于可以用3命通关了。而《魂斗罗》也成了我生命中的第一个经典。

在我沉醉于《魂斗罗》那枪林弹雨中的同时，我却发现了另外一款好玩的游戏《成龙之龙》。虽然这款游戏不如《魂斗罗》那般紧张刺激，但它的可玩性却是不输于《魂斗罗》的物别它那轻松幽默的BOSS战更是异常的有趣，单是看那些BOSS们挨打的表情就能把人逗得前仰后翻。

我第一次见到《成龙之龙》这款游戏是在同学家。那天，我们正在赤影战士的世界中奋战着。突然，另一位同学跑到了这里，并向我们炫耀了他刚淘到的卡带。在那盘卡带上，给我留下深刻印象的是一款名为《玛丽闯少林》的游戏（这是一款和《成龙之龙》一样的游戏，只不过主角是马里奥而非成龙，国内也有将其称之为《玛丽10代》的）。

大约就是在三天后，我在游戏店里发现了一盘叫《成龙之龙》的单卡，冲着成龙的名号，我毫不犹豫地买下了这盘卡带。

当我把这盘卡带插到FC上后，我才发现我这次是淘到宝了，因为这盘《成龙之龙》就是之前我想要玩的《玛丽闯少林》，只是这里的主角不是马里奥而是成龙罢了。



于是，我开始在成龙之龙的世界中冒险了。与《魂斗罗》相比，显然这款游戏要简单上许多。所以我很快就打到第一关的BOSS战了。这关的BOSS是一个用手攻击的佛像，刚开始我打得非常吃力，心里不禁产生了放弃的想法。但就在我无意中打到了BOSS的脸后，这个BOSS突然作了一个非常奇怪的表情，我觉得这大概就应该是这BOSS的弱点了，所以我就不停地攻击它的脸部。果然，没过一会儿功夫BOSS就挂了，我的成龙也进入了新的一关。

在之后的短短十五天里，我完完全全地吃透了这个游戏。而且，我还发了一个小秘密，那就是按住B键一会儿后松开，成龙就会发出一个威力强大的气功波，不过有数量上的限制。在打穿这个游戏后，我也没有将其彻底地封杀，而是每隔一段时间我就会找出来玩玩。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎 狐 犬 基 地 VOL.037

和平行者相当于“5”

最近KONAMI发布的一份官方新闻问答稿中，小岛秀夫再次强调了PSP新作《合金装备 和平行者》在MGS系列中的重要性，并称它为“MGS5”级别的作品。虽然掌机PSP一般情况下都是外传作品,但小岛向FANS们保证本作将是MGS系列的重要组成部份：

“和平行者是MGS5级别的作品，我会与MGS4团队共同开发这个项目，包括监督、设计、制作、指导与编辑等。因此,从这个意义上说，METAL GEAR SOLID系列并没有完结，METAL GEAR传奇仍会继续。”——看到这段话的时候，小编突然想起去年MGS4发售时的那段宣传语“有一些传说，注定将会结束……”看来，随着小岛第N次金盆洗手失败，合金装备的传说也将继续下去。



说起来，小岛表示最初打算把和平行者这个项目交给组内的新制作人负责，但小岛考虑到本作非常重要，所以最终改变了这想法：“实际上早在制作MPO时，我们就开始计画这个项目。当时，我打算把这个项目交给小岛组内的新一代制作人负责。然而，最终我觉得现在就完全放手交给他们还是有点太早，所以我才决定继续领导制作。至于游戏质量方面，MGS4团队的主要成员都参与本作的开发，因为他们不久之前在PS3上制作了MGS4，所以他们的目标是达到PS3的质量。尽管机能上的差距令本作难以保持与PS3同等的质量，但我们会努力，并以一种只有我们能够表达的方式把它展现出来。”

看来，MGS系列的正统作品仍将在小岛的监督之下去完成，一方面，KONAMI高层也就指着MGS来赚大钱了，随便交给别人不放心；另一方面，或许小岛自己也未必就真能完全松开手来将有重要地位的正统续作交给新人负责。至于最终的成品版“和平行者”能达到怎样一个高度目前还不得而知，当然我们无法指望会有MGS4级别的画面表现，但有小岛亲自负责，还是绝对值得期待的。

179.99美元的模型

最近美国玩具公司Medicom宣布将于今年第四季度推出两款新型的斯内克模型。这两款模型都是以斯内克为主角，然后陪以不同的迷彩，其中一款是绿色的丛林迷彩装，另一款是红色的虎纹装。说起来，迷彩系统在MGS3代中的地位应该是系列最重的。



这次公布的两款迷彩在3代中也是使用频率较高的，前者主要适用于在丛林或是草丛中的隐藏行动，后者则主要适用于在有建筑物的地带进行潜入作战，都有着很高的隐蔽率。这两款模型都是按照1：6的比例进行制作，去年Medicom就曾推出过以老蛇为主角的同类模型，制作极为精良，品质也是相当之高。不过话又说回来了，这179.99美元高价的模型，要是还质量一般的话，那可就真说不过去了。

MGS美版日版配音PK，小女孩Sunny（Cristina Pucelli VS. 井上喜久子）

Sunny，是MGS4中的小女孩，也是一惊身亡的奥尔加的女儿，被Snake从爱国者手中救出后就一直跟随着Snake和Otacon两人生活在一起。两个最熟悉的长辈，一个是特工，一个是科学宅，没有伙伴一起玩耍的童年……

负责Sunny日版配音的是井上喜久子，负责美版配音的则是Cristina Pucelli，个人以为后者要更胜一筹。一个10岁小女孩毫无心机的天真烂漫，同时又因为自闭而对外界陌生世界的抗拒，被她表现的淋漓尽致。另外，她还给不少游戏都配过音，例如《幻侠乔伊》的女朋友Silvia，以及《魂之利刃3》、《异度传说3》、《失落的星球》等。



樱井政博の游戏制作理念谈！

本期焦点 来自读者的信·2009年7月

开始养猫已经一个多星期了。要是从第一次见到它开始算的话，已经有半个月的时间了。嗯。现在看来似乎长大了一点点。再过一段时间它的小猫时代就要结束了，所以接下来这几个星期对于我来说真是十分宝贵呀，每一天都要好好度过才行。

好了，接下来我们看看读者的声音！

Q：在"游戏中存在的提升系统"中，你提到了与平衡性有关的两难抉择问题。所以我想介绍一些平衡性比较好的游戏。樱井先生应该也知道，《游戏中心CX有野的挑战状2》中的动作游戏《WIZ-MAN》，这个游戏我大力推介，关于规则……（以下省略500字）

（京都市 铃木真由读者）

A：《WIZ-MAN》，还有整个《有野的挑战状2》我都已经打通了，所以游戏介绍部分就不必刊登了。确实，这个游戏值得向还没有玩过的人推荐。《有野的挑战状》这个系列做的真是十分优秀啊！



↑虽然长大了一点，但是仍然是小猫。以后也要健康地成长啊。

Q：樱井先生玩过许多种类的游戏，那么你买游戏的基本原则是什么呢？一般大家都是选择自己感兴趣或者能看懂的游戏来买，樱井先生玩的游戏种类很多，这一点我比较注意。如果可以的话请告诉我你的游戏购买原则。（东京都 デミヤ读者）

A：对于我来说，玩游戏也是工作的一部分。不单是我自己喜欢的游戏，还有一些游戏是需要抱着学习的态度去玩的。说到购买游戏的标准，大约是一下几条：

- 著名系列游戏、大家关心的名作
- 游戏的话题性必须要高
- 无可争议的大作
- 由许多人制作的游戏

如此等等。对于那些乍一看很有意思，但是玩起来却不怎么样的游戏，是需要加以研究的。因为我们要搞清楚这些游戏"为什么会做成这样"。

但是，对于体育系游戏和美少女类型的游戏，我是比较不在行的。无论哪一种玩起来都比较痛苦。

Q：新型PSP Go公布之后我非常吃惊。UMD居然被取消了，游戏都改以网络下载的形式发售，那么对于小孩子来说，他们没有信用卡，也很难登陆PS Store，这个门槛对于他们来说是不是高了一些呢。（兵库县 工藤族春乃读者）

A：无论小孩还是大人，看了PSP Go的新闻都会感到惊讶的。如果今后的贩卖方式都是那样的话，恐怕不会没有问题的。不过现在来看，将来的PSP Go与现行的PSP会采取同时发售的策略，UMD游戏还是会有的，人们可以根据自己的需要来选择购买方式。

Q：樱井先生，你的《游戏制作理念谈》的单行本我已经全部读过了。读了这些书之后，我不但对于游戏的制作有了更深的认识，而且感觉视野开阔了很多。以前我有很多过激的想法，但是现在我不会再那么偏激了。希望你以后继续努力。（滋贺县 ビスコ读者）



↑《有野的挑战状2》是一个十分有趣的游戏，很早之前就已经玩通了。

A：十分感谢！你的来信对我来说是一种很大的激励。其实说到网络舆论对于游戏的影响，我认为近5年来的网络文化发展对于游戏业本身也有着很大的推动作用，不只是网络上的评论，很多玩家可以通过这种方便快捷的方式在游戏发售之前从官方网站上得到自己想要的信息，为自己购买游戏提供参考。而网络媒体对于其他媒体的冲击，也在近几年来从察觉不到发展为人尽皆知，现在已经没有人忽视网络的力量了，因此，网上的意见一直是很厉害的。

我认为我们生活在一个充满攻击与责难的时代当中。许多人在没有考虑到其他人的感受的时候，就开始为贯彻自己的主张而攻击他人。其实不论对谁来说，一味责怪别人而不反省自己，都是不好的状态。"开阔视野"正是本专栏开设的目的，希望大家以后继续关注。

冈本吉起の业界名人茶座

斋藤茂：性格豪爽、交际广泛的社长

强行绑架的钓鱼之旅

斋藤 冈本先生业务很忙，在和别人洽谈的时候，经常一起去钓鱼吗？

冈本 说到接待，我印象最深的还是在鹿儿岛县的吐噶喇群岛……那次简直是被人强行绑架去的。当时他们哄我说"坐船其实也挺稳当的"，结果船一下海，浪尖和海面的距离居然有十几米，船身来回摇晃，天窗上面有海浪越过……当时我怕得要死，跟人说："要是船沉了的话，那我就从晕船中解放出来了。"（笑）

斋藤 真是可怜啊（笑）。不过，冈本先生当时不是钓上一条38公斤的大鱼吗？

冈本 话是这么说……但是，斋藤先生平时可是钓金枪鱼的高手呢。

斋藤 不行，我的船实在太小，而且钓鱼的只是远远比不上冈本先生啊。我只钓过旗鱼。

冈本 那条鱼有多重呢？

斋藤 一般的大金枪鱼都是210公斤，我钓的旗鱼有166公斤。

冈本 真是令人羡慕啊（笑）！钓鱼这件事给人留下的印象真是太深刻了。TOSE在冲绳设立子会社的时候，我就觉得，这是一个绝佳的钓鱼据点（笑）。

1500部作品的原动力

斋藤 真是失礼（笑）。业务才是最重要的。去年9月的时候我从报上看到冲绳的公司采用了100人的开发体制，10月份的时候我到那霸实地考察，从当地的专业学校老师那里听说"每年都有许多优秀人才毕业，但是一直没有工作的地方"。于是在去年11月我就开始面试员工，12月登记注册，今年1月的时候就开业了。

冈本 这真是够快的！

斋藤 在开业典礼上我们从京都请来艺伎来帮忙宣传，当地的新闻媒体争相采访，宣传的效果很不错。

冈本 真了不起，开发过1500部游戏的公司的社长果然拥有不同于常人的魄力……对了，顺便问一下，TOSE开发了1500部游戏，那么总共销量大约是多少呢？

斋藤 这个……还真是一时说不清。当时在5年内我们的作品卖出了4500万份，有时候一天就得有10多万份游戏出货。

冈本 10多万！这个，是什么游戏的数字啊（笑）？

斋藤 是我们生产的FC游戏卡带。当时是FC游戏大流行的时期，我们的代工就是从各个会社的生产公司取得卡带的基板、外壳，把这些游戏灌装好，打好包装，然后用10吨的载重卡车运到各个游戏公司。游戏出厂之后，新的开发工作又开始了……当时几乎是24小时连轴转的状态。

冈本 那是一个伟大的时代啊。不过，比起工作的事情，我们还是想听一听您的个人爱好，除了钓鱼之外（笑）。

范围广阔的人际关系

斋藤 除了钓鱼之外，像红酒、音乐……还有就是摄影。我拍的照片在这里，看一下。

冈本 我是一定要看的。（拿到照片）啊咧，这个不是美国的克林顿总统吗？

斋藤 当时他已经引退了，在京都做演讲，我给他帮了一点忙。

冈本 真是令人震惊啊！你的人际关系到底有多广啊？

斋藤 我平时主要在公司里负责一些幕后的工作，我打算在55岁的时候退休，以后就只负责各方面的联系。

冈本 怎么说呢，这才是大公司的老板啊！我也希望自己在今后成为一流的精英角色，我会为此努力的！

本期嘉宾

斋藤茂 氏

株式会社TOSE代表取缔役社长

斋藤先生是在全世界包揽游戏代工制作等业务的TOSE公司的社长，这家会社在中国也有分公司"东星"，曾经代理GBA版FF4、5、6的制作。现在TOSE在冲绳设立了子会社，招募了大量游戏制作人员，仅仅用了4个月的时间就发展到相当大的规模，一时间令业界震惊。

TOSE主要负责外包游戏的制作，从FC时代开始，就为许多游戏厂商加工游戏软件（主要工作是把游戏程序灌到卡带里），后来逐渐开始从事游戏的研究和开发，现在已经具有相当高的制作能力，继续与各界保持合作关系。



格斗天尊

雷霆猎鹰——为保护故土而战的印第安勇士



《街霸》的摔投系角色中，最强的当然是桑吉尔夫。而后来加入的猎鹰（T.Hawk）也是一位以摔投见长的角色。

□文·莱团

16人街霸中登场的新挑战者

在开发《街头霸王2》系列新作的时候，CAPCOM为了平衡世界各种族之间的势力，选择了英国人（嘉米）、中国香港人（飞龙）、牙买加人（迪杰）和墨西哥人（猎鹰）作为新角色，这样的设定虽然难免有为了种族和谐和稀泥的嫌疑，但是这几个角色还是设计得不错的。至少从外表来看都比较有个性。

雷霆猎鹰，原名Thunder Hawk，在游戏中表现为"T. Hawk"，是墨西哥Thunder Foot部落的印第安人。美洲印第安人的名字一般都是以意译的方式表达的，而他们的姓名在翻译成英语之后也千奇百怪。本来笔者以为这个角色的名字是虚构的，但是经过考证之后，发现在19世纪末的美洲大陆上，真有一个印第安人的酋长名叫Thunder Hawk。其实最早的时候CAPCOM准备给这个角色命名为Geronimo（墨西哥印第安人游击队的领导者），但是为了避免引起种族歧视的纠纷，只好作罢。

惨遭屠戮的家族血泪史

在《超级街霸2》的故事设定中，猎鹰的家族所在的地方是当时部落的圣地，受到部族的敬仰。但是在30年前，由维加带领的Shadaloo军团袭击了圣地，将所有住在那里的Thunder Foot的族人杀害，却留下了一个人的生命。这个人是雷霆猎鹰的父亲，被称作"旱谷猎鹰"的Arroyo Hawk。维加的目的除了占据圣地之外，还要利用Arroyo的愤怒，让他产生复仇的心理，从而在他身上获得巨大的精神力能量。但是Arroyo并没有如维加所愿变成一个复仇者，他带着年幼的儿子T. Hawk侥幸逃生（其实是维加故意安排的），到另外一个地方重新开辟了一块圣地（原来圣地还是可以开辟的），并且在当地从事雕刻、制作贩卖纪念品等商业活动，投身当地的旅游事业。

这件事情让维加感到十分郁闷。他没有想到Arroyo居然可以识破自己的野心，而且坚决执行非暴力不合作的方针。于是他做了一件很愚蠢的事情——找到Arroyo并且杀害了他，但是给他留了一口气。维加坚信，Arroyo在临死的时候一定会把整件事的真相告诉他的儿子，年轻的T. Hawk一定会抑制不住自己的怒火，他的能量一样可以成为自己的精神力来源。

忍无可忍而战的坚强战士

维加的估计没有错，但是他没有想到的是，猎鹰在听完父亲的遗言那一刻开始，就已经决心把这个屠杀自己部族、掠夺圣地的仇人彻底打倒。他



←这个就是历史上的Thunder Hawk酋长，从外貌上看起来与强壮的猎鹰有很大差别。

的愤怒力量像源泉一般喷涌而出，但是维加却无法把它当成精神力的来源——除非他想烧死自己。愤怒的猎鹰在《少年街霸3》里摧毁了精神力控制机器，之后在《超级街霸2》中与其他人一起把维加送下了地狱，最终找回了被夺走的圣地。

综合猎鹰的格斗能力来看，他的战斗手法和桑吉尔夫不同。除了大威力的投技（抄起敌人抡一圈，可见他的臂力很大）之外，他的对空和对地必杀技也十分强大。在CPU对战的时候，猎鹰和嘉米是新角色中最难对付的2人，其中一个原因就是他们的对空判定太强了。但是猎鹰的对空对敌技给玩家来用的时候却不好掌握，所以他受欢迎的程度没有桑吉尔夫高。

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：加藤弘喜篇（3）

作为游戏导演的决断能力

被"砍死"的史蒂夫

作为一名游戏导演，除了在策划阶段吸取制作人员的意见，参与游戏的构思创作，在游戏制作的时候负责监督各部门的分工合作之外，还有一个非常重要的工作，那就是在关键时刻决定对游戏做出重大修改。尽管加藤弘喜1994年以程序设计员的身份进入CAPCOM，同年加入三上真司的游戏开发团队，参与了初代《生化危机》的开发和最终测试，此后有参与了许多CAPCOM的游戏测试，但一直名声不是很响亮。但是，在设计《代号维罗尼卡》剧本的时候，加藤的决断使这个游戏在玩家心目中的地位发生了改变。



↑史蒂夫和克莱尔的感情戏是游戏中的亮点，不过结局并不是喜剧。

许多玩家对于《维罗尼卡》这部游戏，感觉其中最出风头的角色是新人物史蒂夫·邦赛德。当时加藤弘喜在进行该人设建议时，灵感便来自当时大红大紫的莱昂纳多·迪卡普里奥（初版形象是标准的铁达尼式中分头，到完全版中改为额前有刘海的发型），也是为了迎合当时日本玩家的兴趣。游戏的剧本编写者杉村升也在史蒂夫身上着墨颇多，虽然玩家对于史蒂夫的感觉未必都是很好，但是最后史蒂夫的死也让许多人觉得非常惋惜。事实上，最初的剧本是有两个结局的，史蒂夫的死只是其中之一，而另一个则是传统的好莱坞大团圆结局，但最后，加藤弘喜全盘否决了大团圆结局。加藤弘喜认为比起喜剧结局，悲剧的结局更能够让人影响深刻，正如同莎士比亚的四大悲剧远比四大喜剧出名一般，生化系列虽然早已有很多人领了便当（如STARS的大部分成员），但是真正死得其所，给玩家留下巨大遗憾的人并不多。因此加藤强调："《维罗尼卡》需要一个悲剧的，能够让人哭的结局"。结果史蒂夫就这样被加藤弘喜导演给弄死了。（还有一种比较寒的说法是：因为最后脱出用的战斗机只有两个座位，史蒂夫只好被牺牲掉了。）

难逃一死的死亡凤凰

2002年11月第四开发部的大型NGC新作发表会上，加藤弘喜再次现身发表了CAPCOM的STG力作《死亡凤凰》。当时CAPCOM宣布在NGC上制作5部独占游戏，除了《死亡凤凰》之外，还包括《生化危机4》、《幻侠乔伊》、《杀手7》、《PN03》等名作。当时以三上真司为首的CAPCOM第四开发部对于NGC平台的支持可谓鞠躬尽瘁，虽然NGC在日版卖不出去，但是三上把自己对于游戏的热情看得比商业利益还重。另外，这几部作品比较偏向于美式风格，而NGC在北美和欧洲还是有一点市场的（当时Xbox还没有在西方全面铺开）。对于任天堂来说，这5部独占游戏还是有很大的支持作用的。

但是决定一部游戏生死的，不是一个或者少数几个人对它的偏爱，而是大部分玩家的支持。到2002年，任天堂勉强支撑的欧美NGC市场逐渐被微软的Xbox蚕食，这台主机的用户群越来越小，在这个时候还要连续开发5部独占



↑当游戏主机还处于如此原始的时代，游戏制作人其实是一项很简单的工作。

作品，这对于CAPCOM来说是相当大的负担。为了保证这些作品能够顺利出炉，第四开发部只好先保全比较有名的作品，像《生化危机4》、《幻侠乔伊》这些游戏的开发，而其他作品就只好给它们让路了。原本定于2003年在E3上展出的《死亡凤凰》突然销声匿迹，从此之后再也没有出现过，可以说是胎死腹中，加藤弘喜成为第一个被牺牲掉的游戏制作人。而其他几部游戏的命运也并不乐观，《幻侠乔伊》在推出之后便宣布移植PS2，续作改为在PS2和NGC上同步发行；《杀手7》和《生化危机4》未发售就双双宣布跨平台，PS2版《生化4》为了适应低机能的平台，用了近一年的时间才优化完毕。5部作品里唯一在NGC上独占推出的PN03，评价还十分烂，连跨平台的价值都没有。这样看来，《死亡凤凰》被取消也许是一件好事，至少CAPCOM没有因为它赔钱。





诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键字：猎人暴死、游戏育儿、塞钱

发言者W：Wii《怪物猎人3》在2日内贩卖本数达到58.3万本。是除了任天堂和Pokemon之外的其他公司（第三方）在Wii上取得的最好成绩，另外也是本系列的电视主机版销量最高的一部。 ■大暴死~才刚过MH2的累计啊。■普通版出货太多，同捆版出货少了，不然销量会更好看。■大暴死确定。■2天的销量而已。■在一些人眼里怎么样都是大暴死。■MH3是目前次时代日本本土第三方首周销量第一么？■硬件居然没有过10W，果然大暴死啊！■如今这状况，能卖50万不错了。■两天就灭掉了所有家用机版？这成绩不错了。估计最终120-150万之间。■销售额和利润完败。■还可以啦，不过没有想象中那么高。■PSP的MH加强版要推迟了，PS3的完美版更不知道什么时候了。■很好，等值崩……■Wii才卖了9W，这下任饭有何话可说。■原本的百万大作到任天堂手里就变成50万了，果然是任地狱啊。即使和PS2比的话 营业利润肯定没有PS2高，宣传费那么多，还请大牌，还要交任地狱大量权利金。

发言者H：一个老外告诉我购买任天堂主机的原因，令我茅塞顿开。因为西方国家分级制度比较严，任天堂主机适合小孩子的游戏比较多，所以很多家长为孩子买任天堂主机。这个老外说，我不玩Wii，但是我儿子玩Wii，不买行吗？我仔细一想，还真是这么回事。这么看过几年我也要买任天堂主机呀。 ■Wii又要增加销量了。■这么良好势头再发展几年，在孩子们心中任天堂就是世界上另一个迪斯尼了。几乎可以制霸全球青少年95后和00后了。■Wii也适合父母玩 家里有一台总不是坏事。■确实，三口之家，周末闹闹挺有意思的。还处于宅的就算了吧。■Wii是家庭用主机，不是给宅设计的。宅请买XO和神机。■楼主貌似是任黑。■没说到点子上，以前任天堂主机也是全家同乐这个定位，这代关键是开发了大妈大叔群体，一下子火了。■还茅塞顿开呢，你还是边都没摸到啊。你以为S和M不想要这个市场？你以为是S和M拱手让给N的？它们想要，也要拿得到啊。■快要有小孩的人，就这么点见识。■这么说GC卖的不好是因为那段时间老外都没孩子……■老外很实在。个人认为，任天堂卖的好，主要还是得靠口碑，口碑这东西，是会形成连锁效应的。■发达国家对于儿童的教育是认真的。所以任天堂是出色的，因为他能填补这个全年龄的市场。■看很多欧美生活片可以发现，外国人对待儿童提出的问题从来不会敷衍了事。

发言者F：任地狱你又塞了多少钱？日本杂志40满分，他喵的无语了。 ■LZ你又调皮了。难道这就是40分不值钱，满分遍地走么？■没语言了，是不是打算以后每期都有个40分了？■这游戏40，OOT至少50。■Gran Turismo PSP会不会是下一个？■可以说MHG、MH2、MH2G是MH1的资料片，但3不是。■是DEMO版好伐。资料片指1～F。正式版将于年内在PSP上发卖，某站的PSP区已经有人披露了。■任天堂为什么要塞钱？？MH3又不是任天堂独占，以后还不是要登录PSP。SONY才该塞钱，为PSP也能有一款满分大作。■PSP已经有满分大作了，428。■WII上几个40分来着?马银,大乱斗,428,MH3??■马银没有40。■今年可能是FAMI通满分最多的一年。我预测DQ9 MH3 GTP FF13，至少四个满分预定。■史上最富有争议的机子上出现了3款满分。不是塞钱塞出来，还能是怎么样来的？■下一款不会是战国无双3吧。

vol.16 电玩阴谋论

永别了，威斯克

有的时候，令人印象深刻的未必只有光辉的主角，塑造成功的大反派也有可能在人们心中留下重重的一笔，正如《蝙蝠侠》中的小丑。游戏中也是如此，经典的反派往往比主角们更加稀少，而生化危机中的阿尔伯特·威斯克绝对是最成功的一个。

作为生化系列著名的大反派，威斯克在系列的每一部作品中都会被直接或者间接的提起，是贯穿生化危机系列所有作品的关键人物。他的生命，在5代中终于走到了尽头：身陷熔岩以及最后克里斯从直升机上发射下来直击头部的火箭弹，怎么看老威的下场都是死得不能再死了。然而对于系列粉丝们来说，有1代中其被暴君穿心后都死不了的先例，也就难免仍然抱着一线希望，或许接下来的某部作品中，他又会再次复活呢？

可惜，CAPCOM残酷的说“不！”



“他再没有机会回来了”

在前不久美国圣迭戈举行的Comic-Con 09上，生化危机制作人川田将央表示系列著名反派角色阿尔伯特·威斯克将不会再回来了。由于生化5中最后的结局，让许多粉丝们都非常关心老威的死活以及再次“复活”的可能性，当被问到威斯克有没有机会存活下来的时候，川田坚定的回答道“没有。尽管你们希望看到威斯克再次回归，但他的确再没有机会从地狱里回来了。”就这样，老威被彻底宣判了死刑。

另外，制作人竹内润透露期望生化危机的正统系列会在Wii版的“暗黑编年史”后再次启动。当被问到如果生化正统续作真会摆上日程的话，谁会领衔续作开发时，竹内回应道“川田和我都正在打赌谁有能力去负责生化系列新作的开发。但可以肯定的是我们两者中的任何一个都不会去负责新作，现在还不能透露太多。”看来，续作很有可能会启用新制作人。

跨过老威的尸体

对于喜欢生化系列的玩家来说，估计很难接受老威就这么彻底死亡了，相信许多人在看到5代结尾、老威怎么看都已经难逃生天的时候，心里多少都还有幻想过他或许还会再如从前般归来。如今，CAPCOM终于判了他的死刑，虽然死亡也许真是个不错的结局，但老威一走，谁还有资格撑起生化反面角色那半边天？

或者，换个角度来看：为什么非得要威斯克死？答案，其实就在上面那段访谈中。

生化危机系列的生父是三上真司，这点，毫无疑问。作为恐怖游戏鼻祖的生化，在玩家心中有着极高的地位，且每一作都有很高的素质。1的开创、2的辉煌，虽然3代有所回落，但4代的重新崛起再次让粉丝们振奋，然而就在此时，三上离开了CAPCOM。没有了三上的生化5，该如何制作下去？CAPCOM给出的答案是竹内润。那么，竹内润给出的答卷呢？



干掉老威，告别三上

应该说还是基本让人满意的。5代的画面表现非常优秀，新加入的双人合作模式也挺有意思，然而，抛开这些之后，你就会发现其实整个5的骨架还是4代的那一套，革新之处可谓寥寥。竹内润在5代的表现还算不错，但要让生化系列彻底摆脱三上真司的阴影，还远远不够。从上面那段访谈中公布的少许续作情况来看，其会采用新的制作人，虽然小编很是怀疑如今的CAPCOM，在大佬们先后离开的情况下还有几个制作人有实力接得下这个重担，显然竹内和川田都不愿去接这块烫手的山芋。

要摆脱三上的阴影，就需要在续作中作出重大的改变，仅仅是小打小闹估计是不行的了。启用新的制作人，或许能起到奇兵的效果，但结果是否理想，恕难预料。现在想来，竹内润在5代中将威斯克彻底“干掉”也是为续作的革新作伏笔吧？跨过老威的尸体，以后自然就是新人的天下了。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障









PS2 9万系列		PSP3000		40GB PS3	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1150 南京阿童木	2400 北京报价	1750 济南报价	1450 北京报价	780 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1180 上海报价	1200 济南报价	2400 广州报价	1750 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1150 广州报价	2350 上海报价	1750 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1200 重庆报价	2350 成都报价	1750 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1200 天津报价	2400 山东报价	1750 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年8月30日。本版广告联系电话 010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

购机问题回答

问：NDS的烧录卡种类繁多，购买时到底该如何选择？

答：目前在市场上常见的烧录卡包括R4、EZ5、SC、M3、AK、DSTT、U2DS和DSLink等。EZ Flash是老牌烧录卡厂商了，旗下的EZ5/EZ5i烧录卡是目前最新的产品，尤以EZ 3in1最优秀。AK是第一个将DS带入了一个全新的三免时代：免刷机、免引导、免转换，可惜对NDSi的兼容性不理想。M3系列众多，兼容性理想，界面华丽。DSTT系列性价比还不错，目前的DSTTi有不错的竞争力。SC得亮点是即时存档、即时攻略。R4也具有“三免”，是低价、高兼容时代的强者。目前R4烧录卡在NDS玩家之中的普及率非常高，但山寨版的产品也越来越多，购买时需小心谨慎。以上资料仅供参考，玩家在购买时最好亲自体验选择。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231（短信不复），或加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。



每月的游戏，每月的期待，游戏娱乐的精彩尽在其中！

Game Release List

8月正值暑期，众多热门作品都赶在这一时期争先上市，单单8月6日就集中了超多的日式名厂名家作品，像X360的《真名法典2》、NBGI双平台的《SD高达G世纪战争》、PSP的《对战传说》、SE的《巴哈姆特之血》、SEGA的《索尼克编年史》、还有From Software移植的PSP版《天诛3》，这些游戏足够你体验一个暑假的，而12日预定发售的"心金"、"魂银"版的《口袋妖怪》，对于口袋粉丝来说就是那神作。有这么多好玩的游戏陪伴，你的暑期一定会过得非常充实。 □文/翅膀

PS3 PlayStation 3

8月			
6	JANLINE R	TAB	Recom
13	多罗猫欢乐派对	ETC	SCE
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
25	暗黑血统 战神之怒	ACT	THQ
25	蝙蝠侠 阿卡姆疯人院	ACT	Eidos
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
3	428 被封锁的涉谷 AVG	SEGA	
3	机动战士高达战记	ACT	NBGI
8	终极女猎人	ACT	Sierra
8	迷你忍者	ACT	Eidos
9	甲壳虫乐队 摇滚乐团	MUG	MTV Games
9	科林麦克雷 尘土飞扬2	RAC	Codemasters
9	披头士 摇滚乐队	MUG	MTV Games
10	三重宇宙	RPG	Idea Factory
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	NHL冰球10	SPT	EA
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	★薄暮传说	RPG	NBGI
17	泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之迷	RPG	AQUAPLUS
17	潮湿	ACT	Sierra Entertainment
17	魔界战记3纪念篇	SRPG	日本一
22	黑暗虚无	ACT	CAPCOM
22	极品飞车 变速	RAC	EA
10月			
1	★忍者龙剑传Σ2	ACT	TECMO
13	★神秘海域2	ACT	SCEA
20	FIFA足球2010	SPT	EA
27	★铁拳6	FTG	NBGI
29	★猎天使魔女	ACT	SEGA

XBOX360 Xbox360

8月			
6	★真名法典2	RPG	NBGI
11	乌鸦小队 藏刃行动	ACT	Evolved Game
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
24	黑高校橄榄球	SPT	Aspyr Media
25	暗黑血统 战神之怒	ACT	THQ
25	蝙蝠侠 阿卡姆疯人院	ACT	Eidos
25	第8分队	STG	SouthPeak Interactive
27	秋之回忆6 Next Relation	AVG	5pb
27	秋之回忆6 T-Wave	AVG	5pb
27	秋之回忆6（双碟套装）	AVG	5pb
27	美梦俱乐部	SLG	D3 Publisher
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
8	终极女猎人	ACT	Sierra
8	迷你忍者	ACT	Eidos
9	甲壳虫乐队 摇滚乐团	MUG	MTV Games
9	科林麦克雷 尘土飞扬2	RAC	Codemasters
9	披头士 摇滚乐队	MUG	MTV Games
10	三重宇宙	RPG	Idea Factory
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	NHL冰球10	SPT	EA
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
22	极品飞车 变速	RAC	EA
22	★光环3 ODST	FPS	微软
22	黑暗虚无	ACT	CAPCOM
10月			
1	交叉利刃	ARPG	COMPILE HEART
20	FIFA足球2010	SPT	EA
27	★铁拳6	FTG	NBGI
29	★猎天使魔女	ACT	SEGA

Wii W-i-i

8月			
6	★SD高达G世纪 战争	SLG	NBGI
6	EA运动活力	SPT	EA
6	流行音乐Wii	MUG	KONAMI
11	运动生活 极限挑战	SPG	NBGI
13	钢之炼金术师 晓之王子	AVG	SQUARE・ENIX
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
24	银河战士 三部曲	FPS	任天堂
27	大圣王	STG	Star-Fish
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
2	冠军学园足球	SPT	Ubisoft
3	狼吞虎咽大胃王	ACT	NBGI
3	国王物语	RPG	MMV
8	迷你忍者	ACT	Eidos
8	冠军学园	SPT	Ubisoft
9	甲壳虫乐队 摇滚乐团	MUG	MTV Games
9	科林麦克雷 尘土飞扬2	RAC	Codemasters
9	披头士 摇滚乐队	MUG	MTV Games
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	死亡之屋 赶尽杀绝	FPS	SEGA
22	忍者神龟 崩溃	ACT	Ubisoft
29	★死亡空间 血统	FPS	EA
10月			
1	Wii Fit pLUS	ETC	任天堂
13	马里奥索尼克 携手冬季奥运会	SPT	SEGA
20	FIFA足球2010	SPT	EA
29	★超级机器人大战NEO	SRPG	NBGI

PS2 Playstation2

8月			
6	★SD高达G世纪 战争	SLG	NBGI
27	秋之回忆6 NEXT	AVG	5pb
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
1	地狱少女 零缘	AVG	Compileheart
1	Canvas3 淡色的Pastel	AVG	SNK Playmore
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
24	战国姬 在战国起舞的少女们	SLG	Idea
10月			
1	扫除战队 清洁管理人H	ACT	Idea Factory
1	真・翡翠之霖 绯色的欠片	AVG	Idea Factory
1	绯色的欠片 爱藏版	AVG	Idea Factory
1	女主角卡凯拉 新玉依姬传承	AVG	Idea Factory
1	桃花月禅 光风的陵王	AVG	角川书店
29	你也来当声优吧！	AVG	Gunghoworks

NDS Nintendo Dual Screen

8月			
6	★巴哈姆特之血	RPG	SQUARE・ENIX
6	索尼克编年史 黑暗兄弟会	RPG	SEGA
6	死神BLEACH DS 4th:火焰传承者	ACT	SEGA
6	宝物之岛 卡纳塔与虹色之镜	ARPG	NBGI
6	守护者	AVG	SNK Playmore
6	迈阿密危机	AVG	HUDSON
6	变色汀格尔的恋之气球旅行	ACT	任天堂
6	世界奇妙发现DS 找出传说的仁君人偶吧！	AVG	furyu
6	道具收集者 我们的科学和魔法的关系	RPG	Genterprise
25	魔法门 英雄之争	SRPG	Ubisoft
27	七日死游戏 目	AVG	SQUARE・ENIX
27	超级机器人大战学园	SRPG	NBGI
9月			
3	斯隆与马克贝尔的谜之物语2	AVG	LEVEL5
10	钢铁大师	SRPG	Genterprise
12	★口袋妖怪 心金	RPG	POKEMON
12	★口袋妖怪 魂银	RPG	POKEMON
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	狼与香辛料 渡海之风	AVG	ASCII Media Works=

PSP Playstation Portable

8月			
6	★对战传说	ACT	NBGI
6	天诛3 携带版	ACT	From Software
6	流行之神3 警视厅怪异事件档案	AVG	日本一
20	神隐	AVG	KONAMI
20	金色的琴弦2f 加演曲	AVG	KOEI
27	灵魂能力 残破的命运	FTG	NBGI
9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
17	★伊苏7	RPG	Falcom
17	侦探神宫寺三郎 灰烬与钻石	AVG	Arc System Works
17	真・三国无双5 Special	ACT	KOEI
17	428 被封锁的涉谷	AVG	SEGA
22	极品飞车 变速	RAC	EA

最速新作游戏发售表

X360【真名法典2】

高清机已经很久没有日式RPG玩了，8月的这款《真名法典2》终于可以解解馋。游戏是韩国与日本公司合作开发的，战斗系统带有一些韩国网游的味道，而由平野绫、福山润、置鲶龙太郎等大牌声优演出的CV却是纯正的日式风格，再加上金亨泰的唯美人设，喜欢日式RPG的玩家都无法错过。本作的战斗系统比起前作大幅强化，新增了战斗即时切换操作角色、转换战斗风格、培养不同路线的成长系统，以及地形影响属性炼换术等丰富的要素，给游戏的增添了不少研究价值。



PSP/Wii【SD高达G世纪战争】

二十年历史的《SD高达》系列迎来了最新作，并且还是在PS2和Wii两大标清平台同时推出，在这火热的夏季又点燃了一把高达魂。本作承袭自07年底发售的《战魂》，游戏各方面都保持在其之上的水准，游戏剧本加入了G、W、X、TA、SEED、SEEDD，以及最新的大人气作品OO，后世代及新世代的高达们将给我们带来与UC世纪不一样的新鲜感受，多蒙的热血、希罗的俊酷、鸡神的神棍、刹那的"我就是高达"，都在大魄力的特写表现下成为优秀的亮点。



NDS【巴哈姆特之血】

FF的召唤兽、任务制的多人联机、丰富多彩的收集要素，把这些融合在一起就构成了《巴哈姆特之血》，SE出品的一款FF系列衍生作品。FF世界观中神通广大的召唤兽都在本作化身成了威胁世界的巨兽，玩家们的目的就是要讨伐它们，世界因巨兽从沉睡中苏醒而纷乱四起，战士们需要游历世界各地挑战这些各具神力的巨兽们，如冰之国的希瓦、火之国的伊夫里特等。游戏采用时下流行的任务制推进，拥有数不清的主线剧情和支线任务。

游戏音乐制作，路在何方？

——9位游戏音乐人的文艺沙龙聚会

"沙龙"（Salon）本意为"客厅"（法语），以前是欧洲政治家和文艺家进行聚会的场所，现在则泛指文艺界名士讨论交流的活动。这样的事情无论在哪里都一直存在着，游戏界也不例外。一些游戏公司的制作人经常有事没事齐聚一堂，在喝酒聊天之余也闲扯一些与自己专业相关或者无关的的事情，对于游戏制作者中负责音乐、美术等部分的人来说，这样的聚会就更普遍了，不管怎么说人家是有文艺背景的。于是就在前不久，游戏音乐制作公司"noisycroak"的社长兼游戏作曲家坂本英城主办了一次这样的聚会活动。参加座谈的音乐家一共有9人，其中不乏光田康典这样纵横游戏音乐界10余年，用乐曲在玩家心中刻下难以磨灭痕迹的名人。虽然没有请到杉山浩一和植松伸夫两位大佬，但是在场的9人依旧谈笑风生，针对当下游戏音乐的创作交换了自己的看法。会谈从傍晚一直持续到凌晨，长达5个半小时。除去寒暄问候、家长里短、八卦话题等无关紧要的东西之外，他们的谈话中也涉及了不少话题。也许我们可以从这些热烈的对谈中找到一些有意义的东西。 □文责/猴子

我喜欢在什么都可能发生的状态下思考如何作曲。

——Kouda Masato

——在作曲的时候要注意哪些事情？

中村 我从不决定截止日期。也就是不去设定"做到什么时候就得交差"的期限。这样可以给自己的内心留下更多余地。如果非要想"一定要在什么时候做完"的话，可能就会导致紧张而做不出来，所以我不会去想这些事。

坂本 我可没有拖到截止日期才交稿的习惯（苦笑）。

甲田 换成是我，我不喜欢在作曲临近尾声的时候一切都按照成型的样子去做。我这个人喜欢在什么都可能发生的情况下思考如何作曲（笑）。

伊藤 如果一直维持"什么都可能发生"的状况，不知不觉之间截止日期就会到来了。

光田 如果是我的话，就必须给自己定下一个截止的日期。如果不规定截止日的话，我就会在可以允许的范围内一直修改同一首曲子。

庄司 我也属于"把事情留到最后一起解决"的类型，有时候一直要等到火烧眉毛的时候才把事情弄完。但是如果我完成得较早一些的话，我也会一直修改曲子，只要可以，我就一直修改下去。

佐野 我对作曲其实挺厌烦的。有时候觉得一首曲子都听了很多遍了，不过自己作曲的时候来回听也是正常的事情（笑）。

细江 虽然不是很在意，但是我喜欢给自己设定一个截止日期。我应该先考虑CD封面的制作。

佐野 啊，你怎么从外往里做啊？

中村 大家都很在意"决定截止日期"的问题。经常有人会问，"这首曲子是什么时候做成的呢？"

佐野 这个问题问得很没水平。

众人 （大笑）

佐野 其实我也经常问这个问题（笑）。

在创作曲子的时候一直哼着《梦游美国》的音乐就可以了。

——Mitsuyoshi Takenobu

——在作曲的时候，会无意间哼出歌词吗？

光田 在制作有歌词的曲子的时候，有时就会这么做。

坂本 大家平时是怎么制作曲子的呢？有些人是把自然浮现于脑海的乐曲写出来，有些人对着键盘和吉他一边弹奏一边思索，我属于后者。

佐野 我喜欢哼BEAT系的曲子。不是因为旋律问题，而是觉得"当当当"的节奏很不错，所以在嘴里也一直念着"当当当"的声音。光田先生在作曲的时候会从旋律入手吗？

光田 我一开始只会使用3种音色作为和弦。之后脑中浮现出旋律，再改变这些和弦。

伊藤 《超时空之钥》的音乐也是这么做的吗？

光田 那时候是把三和弦的曲子做成爵士风格。不过后来又改得不像爵士乐了。

佐野 这是在作曲上受到的束缚吗？

光田 以前我的老师说过："披头士这样优美的曲子用的都是三和弦的音乐！"所以我多多少少也受到了这样的影响。

光吉 我要是先从和声部分做的话，那么就会唱那些自己无法发出的音调。这可要了我的命了，以前总是觉得做出的曲子必须自己能唱出来，现在我不这么想了。

佐野 这样的话大家一起来哼DAYTONA就可以了（笑）。我这么说只是开开玩笑，粉丝们不会生气的吧。

光吉 没关系，没关系（笑）。

佐野 （指着细江慎治）因为这里有一位立志在音乐上打败《梦游美国》的人。

光吉 啊？是这样吗？当时我们的目标可是打倒《山脊赛车》啊。

佐野 《梦游美国》的音乐最后一部分总是在重复，但是《山脊赛车》的制作团体还是觉得不甘心，总有种"被打败了"的感觉。

光吉 我们也是很努力的，不打败《山脊赛车》可是不行的啊（笑）。

坂本 那么，大家到底哼不哼歌呢？

佐野 有人会，有人不会。但是光吉先生会一直哼

GAME MUSIC COMPOSER ①

伊藤圭介 Keisuke Itou

株式会社noisycroak下属成员，除了作曲之外还负责编曲，最新作是《枪声与钻石》，以小提琴和手风琴交织的曲调描绘游戏的世界。

GAME MUSIC COMPOSER ②



甲田雅人 Masato Kouda

以前在CAPCOM，现在是Design Wave下属成员。曾经为《恶魔救世主》、《怪物猎人》等作品作曲。《狂野历险5》的音乐也是他作曲的。

GAME MUSIC COMPOSER ③

坂本英城 Hideki Sakamoto

株式会社noisycroak代表取缔役社长。他的音乐以古典乐为中心，兼有摇滚乐和流行乐的元素。《无限回廊》和《428》是他的代表作。

GAME MUSIC COMPOSER ④

佐野信义 Nobuyoshi Sano

曾经在Namco干过很多年，《山脊赛车》、《铁拳》的音乐就是出自他的手笔。现在属于Cavia，还发明了DS声音合成器"KORG DS-10"。

GAME MUSIC COMPOSER ⑤



庄司英德 Hidenori Shoji

SEGA作曲家，代表作为《VR战士》、《梦游美国》和《龙如》系列。另外他还在SEGA音乐制作团队的自建乐队"H"中担任吉他手的角色。

GAME MUSIC COMPOSER ⑥



中村隆之 Takayuki Nakamura

曾经在SEGA、Dream Factory工作，现在是株式会社Brainstorm的董事长。曾经参与《VR战士》、《剑豪》、《Lumines》系列作曲。

GAME MUSIC COMPOSER ⑦



细江慎治 Shinji Hosoe

曾经在Namco、ARIKA等社担任作曲，现在成立了自己的公司Super Sweep。代表作有Wii的《一起来拍打》和PSP的《走自己坚信之路》。

GAME MUSIC COMPOSER ⑧

光田康典 Yasunori Mitsuda

只要提到《超时空之钥》、《穿越时空》、《异度装甲》的音乐，听过的玩家都会觉得很神。他最新的作品是Wii的《弧光幻想曲》。

GAME MUSIC COMPOSER ⑨



光吉猛修 Takenobu Mitsuyoshi

他也是来自SEGA街机部的，《梦游美国》、《SEGA拉力》、《莎木》等名作中都有他的足迹留下。他在SEGA的乐队"H"中担任主唱。

"DAYTONA"几个字（笑）。
光吉 你这么说没关系（笑）。

作曲的秘诀是泡澡（フロ）和专业（プロ）的精神！
——Sano Nobuyoshi

——维持作曲动力的秘诀是什么呢？
坂本 大家会重复听自己做的曲子吗？伊藤是不会这么做的啦。
佐野 没喝酒的时候我是不会重复听自己的曲子的。除非是生病的时候，听着自己的音乐，一边欣慰地想着"那时候的我真好啊"，一边对自己说"不要再作曲了，就这样结束吧……"，就是这样（笑）。
庄司 喂喂喂，我们应该讨论一下"怎样才不至于这么悲观"的话题比较好（笑）。
中村 不只是结果，作曲的过程也是很重要的。一定要保持快乐作曲的状态才行。
光吉 有快乐的时候，也有不快乐的时候啊。
佐野 提出这个问题的人，应该还没有把作曲当成工作来干吧。
光田 不过在从事职业作曲之前，作曲确实是一件比较快乐的工作呢。
中村 在没有从事作曲的工作之前，就问起工作的原动力，恐怕是不容易成功的。
佐野 确实是很严苛的说法。那么，维持作曲原动力的秘诀就是"把它当成工作来做"了？
细江 如果当成工作来看的话，那么无论如何也是得干下去的。
光吉 有时候干得入神，连自己是醒着还是沉醉在音乐之中都分不清。
光田 但是，泡个澡清醒过来之后，却往往觉得"这做的都是什么曲子啊！"
佐野 我倒是没有这个问题。因为我泡澡的时候一般都处于筋疲力尽的状态，等泡完之后，精神恢复过来再听，就会觉得还不错。不过继续创作一个小时之后又觉得很累，于是接着泡澡。
光田 那么泡澡也算是一个秘诀了。
佐野 你说得很对，还有泡澡，这种感觉不错（笑）。

希望好莱坞重拍日式恐怖电影
——Shoji Hidenori

——对欧美的音乐有什么看法？
佐野 如果是FPS的话，很多游戏都下大成本制作交响乐（像荣誉勋章、HALO这些游戏）。
伊藤 欧美游戏音乐的制作似乎也在追求好莱坞电影式的效果。
佐野 欧美很多游戏都是高成本大制作，像拍大片一样。所以欧美的游戏音乐制作和日本不在一个层次上。所以要是问我有什么看法，我会觉得很羡慕（笑）。
光吉 大家都很在意欧美的音乐吗？其实我在意得不多。
中村 以日本人的感觉说，很多美式游戏的音乐似乎在电影中出现过。
光吉 像甲田先生的《怪物猎人》那种难以忘怀的旋律，他们就没有。游戏的音乐的气氛是很庞大的。
佐野 所以《怪物猎人》的效果十分惊人。在乐曲中可以感受到游戏的润泽。而好莱坞的交响乐却给人以干巴巴的印象。
庄司 我常看美国的电影，日本的恐怖片给美国好莱坞翻拍的话，就会觉得格格不入。游戏音乐的感觉也是这样。
中村 尽管（美式游戏音乐）技术力和资金投入都很庞大，但是音乐的好坏不是完全用钱和技术能决定的。
坂本 游戏效果音的部分呢？
细江 在美国做游戏，只是做一个坦克的效果音就真去借辆坦克来录音，人家做得到，日本这边就不行。
佐野 CAPCOM就做得到。
甲田 当初做《恶魔猎人》的时候，曾经用麦克风放在离枪口几百米之外的地方，来录制子弹穿过时候的呼啸声。
佐野 还是CAPCOM有实力。为什么泡沫经济不再来一次啊（笑）。
光吉 现在大家的资金就很紧，再来一次泡沫经济的话，日本可就有大麻烦了。
佐野 而且我们对于资金的使用比那些新手更加熟悉，要是泡沫经济再现的话，我们就该好好考虑海外市场了（笑）。
中村 所以最后的回答就是"如果泡沫经济发生的话，我们就会注意欧美的游戏音乐制作"（笑）。



做出的曲子变成了松平健桑巴？
——Itou Keisuke

——游戏音乐是看着游戏的画面制作出来的吗？还是之前就做好的呢？
坂本 这就看游戏的制作日程表怎么安排了。
细江 也有游戏没做完就完成音乐的情况。有时候剧本都没编好呢。
光吉 有时候也是边看设定资料集边作曲。
佐野 哪怕只有一点资料也得看，如果没有受到游戏气氛的影响，那作曲就没有意义了。因为游戏的制作是大家协同努力的结果。
坂本 那么，制作《怪物猎人》的时候是怎样的一种情况呢？
甲田 这个游戏我们用了很长的时间去研究。其中一个主要目的是做出具有真实感的龙。有时候我们先找出游戏里最大的怪物，比方说老山龙，之后我们开始研究它的情况。因为有这样的研究，所以我们可以明确怪物的样子，之后我就负责作曲。虽然他们也要求说"请写出有民族特色的曲子"，不过游戏的世界观变得越来越广泛，所以交响乐也加了进去。
佐野 这个要求是音效制作团队提出的吗？交响乐这样的提案在很多公司里都会被直接毙掉啊（笑）。
甲田 当时我们也是强烈主张要求这么做的。
坂本 那么《龙如》的制作是怎么进行的呢？
庄司 因为要遵守日程表，所以我们不等设定画出来，直接看了企划书、样式书，作了一些曲子，等看到游戏画面之后再进行修改。
伊藤 我在为《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》作曲的时候，上面要求我"在可爱的角色和世界观下构筑晦暗的剧情"，所以我一直保持阴沉的心情作曲，整个人都浸入世界观中了。
坂本 他家门前有个公园，当时正赶上盂兰盆节的庙会，他到了截止日都做不出来，庙会上一直在放《松平健桑巴》的曲子，结果他的乐曲就变成《松平健桑巴》了（笑）。
伊藤 那时候很痛苦，作曲的时候经常无意间就把《松平健桑巴》的旋律写进去。

在工作完成之后我就撑不住了。
——Mitsuda Yasunori

——你最用心的作品是哪一部？
光吉 我最用心投入的应该是〈梦游美国〉和〈莎木〉。〈莎木〉在欧美市场的反应不错，如果有续集的话，我还想试试。
庄司 过了那么多年，无论评价如何，《莎木》始终是一部神作。这点我很清楚。在制作《龙如》的时候，我在尝试将人的声音和动作配合在一起的时候，突然想起，以前做《莎木》的时候就是这么做的。
细江 就算要制作20年，你也会去做吗？
光吉 我不会担任制作组的成员啦（笑）。
坂本 细江先生有没有很用心的作品呢？
细江 我作曲的时候都很用心啊。举例说的话，像Cyber Sled，做的时候我花很多时间做了不少试验。
坂本 那么光田先生呢？
光田 应该是《异度装甲》吧。开发时间很长，花了2年的时间。
佐野 这样的话，2年前的曲子和2年后的曲子会在同一个游戏里出现了。
光田 对啊。虽然游戏的结尾曲（メビウス）在2年前就做好了，当时《泰坦尼克号》还没有上映，结果游戏发售之后有人说这个曲子的旋律和《我心永恒》的曲调相似，为了证明是2年前做的，我在原声集上面故意加上了作曲的日期（笑）。
佐野 怪不得日期的字体比光田先生的名字都大（笑）不过我可以理解你。
光田 在工作完成之后，我就撑不住了，在倒下的瞬间，觉得眼前一阵模糊。我想这回麻烦了，赶紧求救。除了让人叫救护车之外，已经不记得其他的事情了。刚好当时一个新来的学弟也跟我熬夜作了一宿曲子，救护员来的时候看他脸色也很差，于是差点也把他一起抬走（笑）。
佐野 这、这一点也不好笑啊！

把音乐制作者的意见告诉大家
——Sakamoto Hideki

——往后的音乐界需要什么呢？
光吉 我要大胆地说一句，音乐界最需要的就是"爱"。不但音乐需要爱，全世界都需要。大家都是对音乐制作有爱的，要说有什么不够的，应该是钱吧？
众人 （大笑）
光吉 我们这代人和新人的差别，在于对游戏所保持的热诚。以前经常听到"真是没有爱啊"这样的话，所以我觉得一定要教他们日和对游戏抱着一种热诚的态度。但是这个是强迫不得的。所以如何传达这种爱，确实是件麻烦事。另外说到钱的问题，虽然钱不是万能的，但是要是没钱，大家都会很辛苦吧。
中村 说到"游戏音乐界"，我倒是有个想法。它和日本的流行乐不一样，游戏的音乐是需要反复重播的，这种理论的存在使我们必须去重视这门技术。
佐野 我觉得我们需要的是20多岁的年轻的英雄。现在有的人只有22、23岁，却可以作出很优秀的曲子。如果这样的年轻作曲家人长得帅，而且常与偶像交流的话，那么游戏界的印象也会得到改变。
光田 我觉得最需要的是把大家的意见统合在一起并且加以实践的能力。不仅培育新手的时候是这样，赚钱的时候也应该这样。所以我说，音乐家本人如果没有做Producer的能力的话，会很辛苦的。流行音乐界的制作人就很强大。但是出CD和出游戏不一样，用什么媒体，如何贩卖，这些理念和游戏界的差距都很大。我们需要的是头脑灵活，而且非常熟悉游戏制作的Producer出现。
细江 还有，需要一个有能力的监督。
坂本 我现在所说的就是这样的事情。把大家的想法传达出去，希望这个座谈会能够让更多的人知道，让更多业内和业外的人士注意到游戏音乐的制作。
光吉 这就是所谓的曝光吧。我觉得光田先生所说的制作人的问题，也和资金问题有密切的联系。
光田 所以坂本先生召集大家来讨论制作方面的事情。
光吉 下次应该召集更多人来参与吧。
坂本 这是一定的。中村先生也是这么想的。我们想过以后把这样的聚会当成活动来举办，吸引更多的访客到来。

追忆恒亘古今的《FF10》，站在业界中心呼唤《FF13》！

FINAL FANTASY X 感动系列之永恒的经典

斯彼拉是一个曾经科技发达的理想国度，但其文明被一个叫作“辛”（シン Sin）的恶魔破坏了。“辛”是一个无论被打倒多少次都会无限复活的巨大灾难，斯彼拉的人们将这种将其打倒，又等待其复活，然后再将其打倒的过程称为“死之螺旋”。它出现在1000年后的海上，不断地进行着无秩序的破坏行动，使得世界被水覆盖，大部分陆地沉到了海底，世界上所有的人都被它折磨，只有究极召唤兽才可能打败这个1000年后复活的“辛”。而女主角尤娜的父亲布拉斯卡在过去曾经打败过“辛”，人们把“辛”复活之前的安定时期称为“那基节”。



《最终幻想10》是笔者最爱的一部FF系列作品，凌驾于FF7和FF8之上。自作品推出9年间，包括日版和国际版在内，一共玩过不下6、7次，累计游戏时间超过千小时。这也是除了《无双》系列之外，本编最看重的一部作品。要问为何这么喜欢？原因可谓是多种多样。尤娜坚毅的抉择让人对吧表面看似柔弱的她，给人一种崇高的感觉；别出心裁的育成系统，张弛有序的战斗过程，极难完美进化的七曜武器，充满个性的召唤兽，乐趣十足的闪电球与诸多小游戏，还有华丽与实用兼备的极限技。诸多要素都让本编爱不释手，这是绝对不能错过的作品，因为它是永恒的经典！ □文/七曜

I 幻光轮回之命运的初会

在永恒之城——梦之扎那鲁刚多，闪耀在城市上空的星光和横贯整个都市的霓虹交织成完美的夜空。提达是一名闪电球明星运动员，他从小就失去了父母，为了某种信念而坚强的活着。这天……改变他的人生，乃至两个世界命运的时刻来临了……奥隆，传说中的护卫，他是上一次击败“辛”的大召唤师布拉斯卡的护卫。他的出现必定注定了提达即将开始一段不平凡的旅程。在经过与“辛”的首次战斗后，提达被奥隆带到了斯彼拉，在这里他踏上了传奇的旅途……



←以闪电球赛作为本作的开场，让人感觉本作的主角很阳光。

II 幻光轮回之：浪花起舞，异界送！

异界送的这段过场CG可谓是游戏全程中最出彩的片段之一，个人认为能与之媲美的也只有幻光河的那段缠绵了。何为异界送？在斯彼拉有无数破碎的灵魂无助地游荡，它们不愿意接受死亡的现实，它们还想着生存，它们也自认为生存着。这种生存的欲望化作对生存者的妒忌，徘徊在斯彼拉的怨灵会成为袭击生者的恶魔，为了让它们安息，召唤士们使用“异界送”这种形式将它们送往异界。

“辛”用海啸袭击了基利佳岛，尤娜一行正好到达此处，看见惨绝人寰的景象，于是为死去的人们进行异界送。这是游戏中第一次出现异界送的画面，看着尤娜一步步走在水面之上，随着她翩翩的舞姿，越来越多的魂魄从水底升起，萦绕在空中。村民们开始哭泣，他们的亲人开始永远地离开了这个世界。尤娜脚下的水旋转得更急，将她高高地托起，夕阳映在水柱和她的身上，有一种最美丽和最悲伤混合出的凄凉。亲手将这些屈死的灵魂送往异界，让人感慨到尤娜柔弱的身躯所要承受的巨大负担……作为她护卫的一行人，也深深感到自己的责任。天野喜孝为FF10所设计的LOGO就是取材的这段剧情，不管是初稿、诸多样版，还是决定版，都是以这段剧情为基础来设计的。可见天野喜孝先生，也是如此喜欢“异界送”。



↑尤娜脚下的水旋转得很急，将她高高地托起，夕阳映在水柱和她的身上，有一种美丽 的凄凉。

唯美的异界送



↑运用优美的舞姿，亲手将那些屈死的灵魂送往异界，让人感慨到尤娜柔弱的身躯所要承受的巨大负担……

III 幻光轮回之：锁链阿尼玛

当剧情发展到鲁卡的第一场水球比赛结束后，“辛”派出魔物袭击了鲁卡，这时西莫亚登场召唤了他的御用召唤兽——阿尼玛。瞬间全灭了全部的魔物，就是这次的召唤演出使得尤娜对其深深的敬佩，阿尼玛在游戏中是与剧情有着紧密联系的幻兽。在《最终幻想10》里首次登场，全身被锁链禁锢，拥有禁断暗黑之力，以高实用价值和强悍的破坏力闻名于世。必杀技为“痛苦”，此技很好的揭示了祈之子内心的痛苦，还有一定机率在使用这招攻击完毕后，阿尼玛会留出血泪，而尤娜也有一定机率说出“I shall share with your pain”（请让我来替你分担痛苦吧）的台词，这也是使用“痛苦”时的独有台词，揭示了西莫亚母亲内心的痛苦挣扎。其终结技为“黑暗埋葬”，将对手传送至异空间，然后释放禁断之力，实施猛烈的乱舞攻击重创对手，经常能打出达到攻击力上限的创伤数值。

阿尼玛一词源于心理学，是指男性心目中无意识的女性内在性格形象，相反女性心目中无意识的男性内在性格形象则被称为阿尼姆斯。游戏中阿尼玛是西莫亚的御用召唤兽，外貌极丑的阿尼玛祈之子就是他的母亲的化身。因为深爱寡情薄幸的母亲而无比痛恨可怜的父亲，使得西莫亚人格变态迁怒于整个世界，即可悲又可恨。阿尼玛的战斗力明显凌驾于其他幻兽之上还有一个重要原因就是它是究极召唤兽，究极召唤是和召唤士有着非常深厚感情的人成为祈之子，而两者之间形成羁绊之力。发动究极召唤时，召唤士和祈之子在精神上形成统一就能召唤出究极召唤兽，究极召唤兽以感情羁绊之力为能量源。阿尼玛全身被锁链禁锢，是表示西莫亚封闭的心，用召唤兽来诠释反派主角的心理确为神来之笔。



↑悲剧BOSS西莫亚，实在可怜。

耳熟能详的幻想传奇……

锁链之禁断召唤兽阿尼玛

↓这是阿尼玛在FF10中首次登场！



↑在鲁卡的水球赛场，正是因为西莫亚召唤出强大的阿尼玛，让尤娜对其深深崇拜。

IV 幻光轮回之：梦之城扎那鲁刚多

当剧情首次经过了幻光河，来到了西莫亚的府邸，西莫亚为众人展示了梦之扎那鲁刚多的全貌，使得众人都叹为观止。而且让一行人了解到传说中首次击败“辛”的大召唤师尤娜蕾斯卡与其夫斋恩的传奇故事。并用这个故事来当面向尤娜求婚，当年看见尤娜那副惊慌失措又愁容满面的表情，笔者也揪心了一把。尤娜的父亲布拉斯卡将女儿的名字命名为尤娜就是因为尤娜蕾斯卡，尤娜蕾丝卡将自己的丈夫斋恩作为究极召唤兽，击败了辛。她已经成为了所有召唤士们的骄傲，尤娜从小接受 父亲的思想，立志成为像她那样的伟大召唤士。但当尤娜真正面对她的时候，却因为最终召唤能不能带来真正的和平，而产生了分歧，以至开战。

在千年前，诅咒的轮回才刚开始，扎那鲁刚多毁灭的前夕，艾本・罪的女儿尤娜蕾斯卡和她的丈夫斋恩悄悄地逃离了扎那鲁刚多。在辛出现之后，尤娜蕾斯卡和斋恩通过“究极召唤”的方式打败了初代的辛。所谓究极召唤，就是先将自己心爱的人变为祈之子，然后召唤士通过释放心中无限的痛苦和悲哀召唤出来的召唤兽，这样召唤出来的召唤兽具有无比强大的力量和破坏性，强大到足以摧毁辛的程度。但是召唤士也会因为承受不了而死去，尤娜蕾斯卡将她的丈夫斋恩变成了祈之子并发动了究极召唤打败辛。

可是艾本・罪的咒语效果可以令究极召唤兽变成狂暴的辛，也就是说辛实际上是被咒语附身的召唤兽。辛产生的原因正是因为艾本・罪，如果使用究极召唤的方式打到辛，艾本・罪便能将这个召唤兽占为己用，从而变成下一个辛。所以尤娜蕾斯卡的丈夫斋恩便是第二个辛，但是艾本・罪完全控制这个新的召唤兽需要一些准备时间，所以当辛被打倒后，会暂时蛰伏一段时间，这段时间就是人们所说的那基节。

然而尤娜蕾斯卡大人虽死，但是她的执念令她以幻光虫的形态继续存在于世。还确立了召唤士和“护卫”制度，这样的制度保证了最后时刻来临时，召唤士身边总有可以依赖的伙伴成为发动召唤祈之子，而究极召唤的方法又不会彻底的打败自己的父亲艾本・罪所创造出来的辛，这无疑是一个两全其美的办法……

提达就是来自梦之扎那鲁刚多，与平行世界中的尤娜相互有好感，得知西莫亚向尤娜求婚后，心里非常矛盾。不过出于对尤娜的尊重，他只能默默忍受。





→众人观赏扎那鲁刚多。

梦扎那鲁刚多
传说中的梦之城

V 幻光轮回之：辛与斯彼拉黑历史

作为FF10中最大的反面角色，辛的塑造着实很成功。在千年前，斯彼拉大陆上存在许多种族，是一个权力分裂的大陆。其中，在掌握了强大机械力量的圣贝贝鲁和崇尚精神力量并可以使用召唤能力的扎那鲁刚多这两大权力集团之间无可避免的爆发了战争。而拥有强大军事力量的圣贝贝鲁军队凭借发达的机械文明一路高歌猛进攻到扎那鲁刚多所在的嘉嘉泽图山脚下，此时危在旦夕的扎那鲁刚多的广大人民群众响应最高领袖艾本・罪的号召。让剩余的召唤士使用特殊的方式，将自己和生存下来的扎那鲁刚多市民的灵魂抽出于肉体之外，封印在其他的物体中。就这样扎那鲁刚多的市民全部变成了“祈之子”，也就是在嘉嘉泽图山的祈之子群像。祈之子在一千年间不断地发梦，用作召唤扎那鲁刚多整个城的记忆，由此诞生了虚拟的不夜城梦之扎那鲁刚多。从那以后两个世界共同存在，时间平行，一个是真实的世界“斯彼拉”，一个是虚幻的世界“扎那鲁刚多”，这两个世界在时间轴上是平行的，真实的世界是一直存在的，而虚幻的世界是一千年前形成的，两个世界人的来往只能依靠祈之子的力量。

在与圣贝贝鲁的战争失败之后，艾本・罪以祈之子的力量为契机，创造出了一条诅咒。但诅咒本身是脆弱的，必须有强大的外壳作保护，所以第一代的辛是由艾本・罪指挥，集合其他祈之子力量召唤出来保护诅咒和祈之子梦中的虚拟世界，并向毁灭他们的机器文明圣贝贝鲁作出复仇的试作型召唤兵器，在强大的辛面前，圣贝贝鲁毁灭殆尽……



爱与恨的抉择
生与死的决斗

↓面对自己的父亲，提达感慨万千，既是亲人又是敌人，他到底该如何抉择？



↓游戏终盘，辛与提达一行在飞空艇顶部展开激战！

关于守护和责任的故事…

VI 幻光轮回之不情愿的婚礼

西莫亚在自己的府邸向尤娜求婚后，尤娜面临着抉择，在异界询问了自己的父母后，她还是决定继续与伙伴们一同旅行。这样的行为激怒了西莫亚，他正式与众人决裂，并在圣贝贝鲁宫强行与尤娜举行婚礼，这样才有了抢婚的一幕。西莫亚娶尤娜的目的并非是真爱或者尤娜的美貌，而是为了实现自己的野望。他以尤娜蕾斯卡与斋恩的爱之绊为例子，告诉尤娜如果与他结婚，两人就可以使用究极召唤来打倒辛。其实西莫亚的目的并不是为了解救斯彼拉的人民，他是想自己成为新一代的辛，因为他知道使用究极召唤打倒辛之后，召唤主会死去，而召唤兽则会成为新一代的辛。从小就在自卑中长大的西莫亚居然想使用这种方法来统治世界，实在是一个悲剧……



←相信每个玩家看到这一幕，都想杀掉西莫亚。



←不得不承认，尤娜身着婚纱确实非常漂亮。

VII 幻光轮回之:优美郁蓝的幻光河

幻光河是游戏中最经典的场景，也是展现剧情的重点场所。当剧情发展到一行人从圣贝贝鲁宫脱出之后，尤娜和提达来到了幻光河边，当时天色已入夜。河面上有许多魂魄在漂浮着，发出微弱的光。那些魂不时地汇聚到水面上的紫色的幻光花周围。夕阳映照在河面，金光和魂发出的白光交相辉映，有一种梦幻的意味。在夜晚的时候，幻光虫们栖息在幻光花上，就好像花在发光，看上去整条河仿佛是天上的星空。幻光虫不是真的昆虫，只是人们对那些聚聚散散的魂魄的称呼，因为幻光河靠近异界的入口，所以才会有很多的幻光虫栖息在河边。对于召唤士来说，幻光虫具有特别的意义。它们是召唤士与“祈之子”沟通的媒介，帮助召唤士的心灵进入沉睡的“祈之子”的梦中，被唤醒的“祈之子”在这个世界中实体化之后，就是玩家们所看到的召唤兽。经过了圣贝贝鲁宫的净罪之路，众人都与尤娜一样心情郁闷。深夜回到玛卡拉尼亚之森，大家的心情同样不好，而且每个人都在担心着尤娜，离开圣宫之后她就一直沉默。提达决定去安慰尤娜，因为他明白，像尤娜这样一贯很坚强的女生，一旦遇到承受不了的打击，会遭受比常人更大的创伤。幻光河上映着天上黄色的月亮，给人一种醉人的朦胧感。经过这么多劫难，还是首次看见尤娜哭得这么悲痛欲绝，可以感受到她的心里，若不是已经积聚了太多的伤感和委屈，她是不会哭的…… 看着尤娜试图抹去眼泪强作欢颜的举动，提达再也忍受不了她这样的痛楚，扶着她肩的双手将她拥入怀中，发誓再不让她这样悲伤……两人在幻光河中无比的缠绵热吻，泪水稀释到河水中，旋出鸣动的涡流，释放的柔情与激情摩擦出爱的火花……



←幻光河这段CG，将剧情整个故事推向了最高潮。

VIII 幻光轮回之:毅然的最终诀别

破晓的曙光是那胜利的狼烟，飞空艇之顶暗云散尽，旭日初升。在远高过云层的斯彼拉的夜空下，尤娜在飞空艇的顶部处开始了最后的异界送。提达慢慢环视着曾与自己出生入死的伙伴们，嘴角浮现出一丝淡淡的笑容，在众人的注视中向着另一侧缓缓走去。含泪送走了提达和奥隆，送走了并肩作战的召唤兽，送走了屹立千年的祈之子群像，而最后送走的，是辛。或者说是艾本·罪更适合一点。这位千年前扎那鲁刚多的最高领袖所操纵出的最终召唤兽带给了斯彼拉的人们千年的恶梦。辛瞬间飞散，化为无数的幻光虫漂浮在夜空间，抬眼望去，天空上波光荡漾，看起来那就仿佛是夜晚中的海洋一般。整个斯彼拉都能够看到这亘古未见的景观，这是斯彼拉人梦寐以求永远的那基节。

舍弃个人的存在，拯救整个斯彼拉大陆。但没有提达的存在，尤娜又有何快乐可言？提达从背后拥抱着尤娜，作最后的诀别。尽管他的身体已透明可见，尽管旋转飘舞的幻光虫正在逐渐升空，但尤娜依然能清楚地感觉到那坚实的双臂自身后轻轻将她搂在怀中，脸深深地埋入发间……只是那瞬间的温暖后，双臂松开了……提达的身体穿过了尤娜而走向了飞空艇的另一边……永别了，自异界而来的客人；永别了，了不起的闪电球手；永别了，教会我吹口哨的人；永别了，我最信赖的守护者；永别了，我的爱人……坚强的尤娜内心如刀绞，但表面还是掩饰得那么平静……



←最后的离别，两人心若咫尺，但身隔天涯。

X 浮华重现之天赐七曜武器

七曜武器的名气可以说是系列中最大的一组兵器，七曜武器在设定中是上天赐予的神兵。在日本七曜是指日（太阳）、月（太阴）与金（太白）、木（岁星）、水（辰星）、火（荧惑）、土（镇星）五大行星。日、月、星都叫曜，日、月和火、水、木、金、土五星合称七曜，旧时分别用来称一个星期的七天，日曜日是星期日，月曜日是星期一，依此类推。游戏中七曜武器是唯一拥有独特造型的武器，日轮为提达的创世兵器，这把武器也是系列中第一主角的御用最强武器。月轮是尤娜的凤凰涅磐之杖，寓意当然是浴火重生。金星是琉库的神之手，形容的是琉库万能的调和极限技。木星是基玛利的隆基努斯之枪，就是传说中沾染耶稣鲜血的圣枪。水星是瓦卡的世界冠军，因为需要拿到闪电球比赛的冠军后入手，所以也算是名副其实。火星是露露的洋葱骑士玩偶，洋葱骑士在系列中一直作为隐藏职业存在，稀有率远高于莫古利、凯特西、仙人掌等玩偶。土星是奥隆的正宗，这把武器一直都作为系列中的强力武器存在，在本作中具有绝对先制的功能。这在对付那些速度惊人的BOSS时很有效果。



↑提达的七曜武器，如果体力越高，那么能造成的伤害输出也越高，神兵！

IX 浮华重现之:八大召唤兽

FF10也可以说是系列召唤兽史上的一个里程碑，这是一次质变升华，从最终幻想10代开始，召唤兽真正成为了和召唤主并肩战斗的同伴，拥有自己的体力值、必杀技和极限技，可以着实称之为一个实体化的作战单位了。使得召唤兽摆脱了以往的花瓶性质，使召唤主和召唤兽成为真正并肩战斗的生死同伴。主人的能力值和幻兽的能力值息息相关，通过战斗和道具来成长，还有和主人间隐藏的好感度，战斗不再只是一击脱离，幻兽可以使出魔法、必杀技和极限技。展示出一个精心打造的创意，让人倍感贴心。而其精炼的幻兽阵容筛选也很有其独到之处，在保留了希瓦、伊夫利特、巴哈姆特三大经典幻兽的基础上，为配合剧情和迷宫的需要新制作了瓦芙雷和伊克西翁两只常规幻兽，而新增的保镖、阿尼玛和美佳斯三姐妹，三种隐藏幻兽不止能力超强而且个性鲜明，都是史无前例的设定。

阿尼玛之前已经详细介绍过，保镖则是系列史上最强的幻兽，以日本武士为原形，擅使日本刀，有一只狗名为大五郎，以保镖为职业，只要出得起钱，就能雇佣他做为召唤兽。战斗的每次行动都类似“乾坤一掷”需要支付费用，然后他自己决定如何行动。如果支付的金额为0，那么他就会直接退场，并且相性大减。共拥有四种必杀技，“斩魔刀”这个技能就是保镖为什么被称为全系列史上最强召唤兽的原因，只要此招发动，保镖从地底启封了斩魔刀，在樱花一闪的瞬间，敌全体无视防御力和体力，一律一刀必杀。包括日版最强隐藏BOSS**すべてを超えし**者（超越一切者）和国际版新增最强BOSS Penance，而斩魔刀的发动和所付的金钱、相性、杀气等隐藏数值相关。不过核心玩家当然不耻用斩魔刀。

个性鲜明能力卓越的幻兽



→万龙之王，拥有系列最高的出勤率，在系列各作中均尽显王者风范。霸气十足的形象给人以孤傲的感觉。

翱翔的疾风！

←苍穹之箭，翱翔在碧空的银翼，拥有和风竞速的能力，鹰一般的喙和利爪。

↓来自冰尘结晶之中，高贵幽雅、美艳性感的白沙女皇。银装素裹、洁碧无暇、倍受青睐。



为爱献身的人的灵魂啊！你们的群像将由我来保护！

XI 完美的一脉相承,《最终幻想13》

不得不承认北濑佳范的才华，自从他成为《最终幻想》系列正统作品的首席制作人之后，以其超凡绝伦的智慧制作出了FF7、FF8、FF10这三作系列史上的伟大作品。这三作的系统可谓是一脉相承，也是系列发展史上承前启后的三作，在风格和系统上都与之前坂口博信所制作的FF系列作品有着明显的区别，而在销量上也确立了在系列总销量排行榜的前三位。

自从北濑佳范接手系列的制作之后，FF系列开始从大众化路线向时尚风+核心向而转变，这样一来也彻底脱离了DQ系列的影子，以其独树一帜的风格开拓了国际市场，这也是一成不变的DQ系列所办不到的。在坂口博信时代的FF系列，还是以绵长的剧情、传统的ATB战斗系统和传统的技能习得方式来培育角色。这与DQ系列有着很多雷同之处，两者相互抄袭和借鉴，这样一来使得FF4、FF5、FF6、DQ6、DQ7等作品之间有着很多相似之处。所以从FF7开始，魔石镶嵌系统的出现，为当年的RPG作品开创了一个新的育成系统的雏形。接着是FF8的守护力量系统，FF10的晶球盘系统，晶球盘系统的经典程度是笔者至今所见到过，最完美的育成设计，不知道这次同样是北濑佳范监督的《最终幻想13》，又有哪几处会与这些一脉相承的兄弟们类似呢?

首先从战斗方面来看，FF7、FF8、FF10、FF13这四作都是由三名角色同时上场战斗，每名角色都可以通过技能的习得而培育成为全能战士，职业这个概念已经十分模糊，玩家队伍中的成员，有很多技能要素都是通用的，但也有自己独有的特色，那就是极限技和最强武器。以北濑佳范的风格，每名角色都会拥有自己独特的最强武器，在武器个性鲜明的同时，每把武器上还会有其独有的能力。笔者坚信FF13中也会有FF10中七曜武器这样的设定，这些武器往往都需要通过完成一些很难的任务才能获得，不像老FF作品那样只要花钱或者捡宝箱就能获得。

自从FF7开始，作品的主线流程就在缩短，也就是让不是FF系列的核心玩家也都能轻松通关，而设计了诸多的分支任务和迷你游戏来延长游戏时间，完成这些任务和游戏往往都会有隐藏装备或者强力召唤兽入手，使得核心玩家们都乐此不疲。然后利用获得的究极要素来挑战超强的隐藏BOSS，例如FF8的欧米伽和FF10的超越一切者等，相信FF13中也必然存在比超越一切者更强大的隐藏BOSS。除了战斗和育成无与伦比的乐趣，时尚风的引入，也对系列销量发生飞跃性的变化起着决定性的作用。毋庸置疑，野村哲也的人设就是SE社当今的镇社法宝之一，他所设计的俊男靓女们，吸引了很多新一代的玩家狂热的支持FF系列。

除了超美形的外表之外，角色的个性也是他们能深入人心的重要原因。为了强化角色的个性，每人除了拥有独自的最强武器外，还有与其配套的极限技，自从FF7开始，与最强敌人交手时，早已不再是传统FF中的利用魔法和职业技来战斗了。被动作超炫，威力石破天惊的极限技取而代之，这次FF13也一定会采取极限技的设计。在FF10中召唤兽只有尤娜一人能召唤，而在FF13中每人都至少拥有一只召唤兽，因为采取和FF10中类似的育成系统，所以在数量方面也进行了精简，不过个人相信一定会获得隐藏的超强力幻兽，至于是不是每人都有还不好说。



娇俏可爱的琉库

→琉库是提达到达斯彼拉大陆后，遇到的第一个人。

↓FF10的飞空艇比FF9的华丽不少。



幻想的旅程流光溢彩
记录着最令人感动的瞬间!

浮华重现之最强隐藏BOSS群

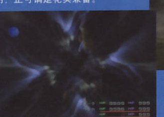
《最终幻想10》可谓是系列中隐藏BOSS最多的一作，而且能力之强也令人瞠目结舌，刷训练场的隐藏BOSS可以说是游戏到达那基平原后的最大乐趣之一，打BOSS刷改造晶球盘，防具的物品成为必备事件。特别是训练场的原创BOSS，在全部击破以后，颇有成就感。神龙和すべてを超えし者相信是很多初心玩家的噩梦，不过改造了晶球盘以后，虐死神龙，击破全舍都如同探囊取物一般容易。至于国际版新增的8大暗黑召唤兽和Penance更是强得没边（以上都是以不使用斩魔刀为前提），虽然Penance的能力比すべてを超えし者，但笔者却还是最喜欢日版的すべてを超えし者，威武的造型，以及关于它那段与尤娜蕾斯卡的美丽传说都非常深入人心。すべてを超えし者就是斋恩的究极召唤形态。



↑这就是日版FF10中的最强隐藏BOSS"すべてを超えし者"，极限技是"世界末日"。

浮华重现之最强极限终结技

保镖的斩魔刀固然厉害，但毫无战术含量的战斗也会令人乏味。自从FF7以后，系列就开始推崇极限技战术。所谓极限技就是指每名玩家可使用角色的大绝技，这可是对付最强BOSS和危机关头，逆转取胜的最强战术手段。因为FF10中是可以通过改造晶球盘来提升角色的能力，那么在攻击输出远超过敌人防御上限时，每一击的伤害都能达成99999的封顶上限，这时攻击次数的多少就直接决定了一次行动的攻击输出量。所以提达和瓦卡这种拥有多段连击的角色就成了战斗中的王牌。这种战术即华丽又实用，正可谓是花实兼备。





←提达的极限技"闪电球王牌"，这是游戏中最强的伤害输出招式之一，而且QTE的操作也简单。

没有距离，没有国界，只有无穷无尽的同乐享受！

网战精英 Vol.3

火热的暑期，大家的空闲时间都比平时多了许多，一台Xbox360，一根网线，边吹着空调边享受LIVE的乐趣实在是种即时尚又高雅的享受。再加上已经有越来越多的游戏把乐趣放在多人游戏上，上网切磋是绝对不容错过的。仅需300多元，包年式的无限时网络游戏，你还在等什么？

□责编/翅膀

使命召唤5 纳粹僵尸4人团战

对于每天都有10万人同时在线的《使命5》来说，它的人气是无庸质疑的，其中僵尸模式是最有特色的一个，官方至今发布的两次地图包更新也都包含了新的僵尸地图，可见其在游戏中的重要地位。

网战中要打僵尸模式需要选主菜单第二项合作游戏，之后在XboxLIVE的第三项就是了，最多四人一组共同战斗。四名玩家身处一座封闭的碉堡中，僵尸会从四面八方拆窗户进来攻击玩家。四人的推荐战术就是守一层的里屋，攒够钱后开门，之后有空闲就去转枪，增强团队的火力。

里屋有两个窗户，还有一个墙洞会被僵尸拆开，再加上一个通向外屋的门，也就是4个点。前10波四人可以在各个窗户口打游击战，木条被拆开就钉上，能赚不少钉木条的分，尽量不要放僵尸进来，够950分就去转枪，转到满意为止，打僵尸时尽量爆头，这样给的分比一枪一枪打给得多。到第10波后，僵尸的数量和血量明显增强，这时团队的装备应该已经精良了很多，可以考虑退守里屋，两个有重火力的玩家如重机枪、光线枪的把守大门，抵挡外屋潮水般涌来的僵尸群，另外两个玩家分别把守两个窗户和身后的墙，只要枪不是太差一个人守两个窗户应该不成问题，而另外一个守墙的兼做机动战力，大门、窗户都要时刻照应一下。依这种打法，四个人打到30波之后应该不成问题。

打死僵尸后出现的道具非常重要，子弹全满淡然不必说，骷髅头能节省大量子弹，原子弹关键时刻能救命，但尽量不要吃，多赚些分数比较好。

XBLA游戏推荐——《恶魔城 月下夜想曲》

阿鲁卡多、德拉克拉博爵、逆城、藏书馆、究级真空刃……这些字词组合在一起就是《恶魔城》系列史上最经典的一作。

《月下》登陆XBLA已经有段时间了，但依然可以在下载排名榜上看到它的身影，对于这款拥有无限可玩性的一代名作，即使玩上多少遍也不嫌多。至于游戏的内容就不必介绍了，相信PS版的FANS都可以为其品质做担保，XBLA版也是移植自PS版，同时画面分辨率略有提高。游戏的200点成就都和收集要素有关，能够轻松完美的应该大有人在吧。

另外有一点，这款《月下》日服和港服/美服虽然文字都会随着系统语言变成日语或英语，但日服下载的为日语配音，后者则是英语配音，想要日语原版的就必须去日服下载才行。



←无论如何这都是款必收的游戏，800点绝对物超所值。

战争机器2 人类与兽族，无休止的战争！

狭路相逢勇者胜

前面两期以多人持久战为中心为大家介绍了《战争机器2》网战的乐趣与技巧，而人与人对战的各大对战模式相信更能吸引喜欢刺激的玩家。既然是人人对战，你要面对的对手自己不再是智商低下的CPU，技术的高低直接决定着对战的胜负。

将各种武器的性能烂熟于心，并在关键时刻能尽其所用，这是一个高手应该具备的素质。武器之间相生相克，链锯近身固然霸道，但遇上霰弹枪会被毫无还手之力地喷碎，而霰弹面对中距离的射击却显得苍白无力。枪枪对喷时考验的是枪法和回避能力，射头永远比射击身体有效率，适当的运用翻滚和近身击打也能为自己创造不少机会。多人混战的情况下不要为了处决一个倒下的敌人而忽视其他敌人的存在，把对手全部放倒才能最好地保护自己，不然你前脚踩爆一个人的头，后脚就会被身后的敌人喷成碎片。

扩展领地

对战模式中玩的人比较多的一种。这个模式的规则是对战双方抢夺领地增加自己一方的分数，地图上会出现一个圆形的区域，一方进入后会变成相对应的颜色，几秒钟后就会占领（有特殊音效），并开始加分，之后只要保证不被敌方进入该领地就可持续加分，无需呆在领地里，而敌方一旦进入就会被反抢，直到领地内只剩下一方的人为止。领地过一段时间会消失，换成另外一个地方继续抢，最先达成180分的一方算获胜。

这个模式的玩家可无限再生，所以要尽最快速度到达指定地点参与争抢战斗，通常一个小区域会出现五、六个人同时混战的场面，相当刺激，当然，活的时间最长的一方肯定是抢到分数最多的。因为经常多人混战，群杀武器非常有效，喷火器和榴弹炮也能起不小作用。还有就是，占领领地后不要都聚在一起，适当分散一下，能扩大防守范围，减少敌方靠近领地的机会。

队长保护战

这是一个很讲究战术的模式，队伍中随机有一人会担任队长，只要队长活着其他队员就可以无限再生，而队长一旦死亡其他队员就失去再生机会，所以杀死敌方队长自然就是首要任务，同时还要保护己方队长不被杀。

首先不管是谁，担任队长的人一定要藏在最不容易被攻击到的地方，比如地图的边缘角落，或高台的死角，没有必要的话不要上前线，因为队长最重要的任务就是活下去，只要活着你的队员就会像小强一样生生不息，同时在自己藏身之处附近插上几颗雷做埋伏和预警用，另外全队最好抽出一个人专门保护队长，协助杀死来犯的敌人，另外三个人去刺杀敌方的队长，一旦发现敌方队长就要不惜一切代价杀死他，只要能杀掉即使除队长外全灭也是值得的，再生之后对方面临的就是即将团灭的命运了。

声东击西在这里是很有效的战术，大队人马吸引对方注意力，另外一个单兵战斗力高的人抄小路去刺杀无人保护的队长，孙子兵法中的此等战术都是可以派上用场的。



王牌尖兵：业界王牌制作组列传

“小岛制作”——KOJIMA PRODUCTIONS



“Kojima Productions”是以业界传奇制作人小岛秀夫命名的工作室。负责开发了新世代的《METAL GEAR SOLID》系列，在业界缔造了潜入类游戏的神话。在这个系列20多年的发展历程中，小岛秀夫向世人证明，游戏这个新兴媒体正在撼动电影的霸主地位，告诉世人镜头的运用不止是电影才有的专利，人物的刻画不只是文学才有的特权。《合金装备》不只是一款作品，它同样代表了一个时代，它是玩家们回忆中永远闪光的亮点。

□文/七曜

小岛所领导的猎狐犬战队！誉满全球的《合金装备》系列

“小岛工作室”的历史

“Kojima Productions”成立于2005年4月1日，由小岛秀夫所领导的这个制作组创造力毋庸置疑，拥有超强想象的力量，致力于开发高品质和富有创意和可能性的游戏。“Kojima Productions”的前身是以小岛秀夫为部长的KONAMI第五开发部，又称为“小岛组（Kojima Team）”。该部于1993年在神户成立，但因为1995年的神户大地震，第五开发部办公楼被毁，办公地点临时转移到大阪。1996年，KONAMI日本电子娱乐公司（KONAMI Computer Entertainment Japan，简称KCEJ）于东京涉谷区成立，小岛组将办公地点转移到东京惠比寿。当时KONAMI旗下最重要部门当属KCEJ和KCET，KCET以及KCEO是KONAMI最早成立的分部，KCET的看家作品就是球迷们的最爱《胜利十一人》系列，另外《心跳回忆》系列、《幻想水浒传》系列也都是他们的作品；而KCEJ就则为WEST和EAST，WEST即“小岛组”，EAST则专攻一些动漫改编游戏，如“游戏王”系列等。



直到2005年，“小岛组”重组成为“小岛制作”，从此只要是这个团队的作品，就会冠以“Kojima Productions”之名，而不再是像以往用KCEJ这种不能一眼就让玩家看出幕后开发团队为何的公司名称来代表，虽然在之前的10年间，KCEJ一直有“小岛组”的存在，但在“小岛制作”正式成立后，才算有了具体形式，用一只桔色狐狸图案（Fox，和《合金装备》系列里SNAKE原所属的“Fox hound”部队相呼应）作为“小岛制作”品牌标志。

《和平行者》是正统作品！

小岛秀夫先生已经确认《和平行者》这款游戏将由他本人亲自执导，由小岛工作室主力负责开发，因此不是外传作品而是正统续作。他说：“这是一款称得上《合金装备5》级别的作品。我本人将会与《合金装备4》的开发团队一起，参与这个项目的监督、设计、制作、管理和编辑。因此，从这个角度来说，《METAL GEAR SOLID》系列没有终结，《METAL GEAR》的传奇仍将延续。”小岛秀夫还透露《和平行者》的时间背景设定在《合金装备3》之后的10年，将讲述Outer Heaven崛起的过程以及期间的一系列故事。游戏的主角是BIG BOSS，而且目前宣传片中同时出现了4个不同版本的BIG BOSS，可能是在暗示联机要素，也可能另有用意。

被业界称为鬼才的小岛

KCEJ副社长兼“Kojima Productions”总负责人，世界著名的游戏设计师，《合金装备》系列的企划、编剧、监督、制作人、剪辑。他于1963年8月24日出生，3岁的时候举家迁往关西兵库县的神户市郊，在他的幼年生活中最大的快乐就是经常与一大群同龄玩伴一起玩警察抓小偷、牛仔和印第安人和捉迷藏之类的游戏，每当在捉迷藏时他总是将身体紧贴着街拐角的墙壁小心翼翼地向四周张望动静，耳边似乎能够听到心脏怦怦剧烈跳动的声音。即使到了如今的不惑之年，仍然常常怀念起昔日那无忧无虑的美好时光，于是他把自己的真实感触完全融入了游戏中，无论《METAL GEAR》还是《METAL GEAR SOLID 》都意图向玩家传递一种心灵共鸣：“当SNAKE紧贴着墙壁躲避敌人视线追踪的时候，我总是会回想起当年同朋友一起玩游戏的时光”。

1986年进入KONAMI株式会社，目前担任KONAMI子公司KCE日本株式会社副社长兼WEST游戏制作总监。小岛秀夫参与的第一部作品是MSX上的《梦大陆探险》，代表作品包括SNATCHER、《警察的故事》和《合金装备》系列等作品。《合金装备》的成功不但和最终幻想，生化危机一起在世界范围内提高了日本游戏制作人的影响力，还把KONAMI变成了和SE、CAPCOM等大厂齐名的一线游戏制作公司。虽然在MGS4的制作工作结束之后，小岛曾表示以后不再参与本系列的制作，不过在不久之前的E3展上，他表示《和平行者》仍然由他来监督，看来他对自己一手塑造的SNAKE依然是余情未了……

Fox hound的战士们

Yoji Shinkawa 新川洋司

《合金装备系列》的御用画师，新川洋司于1971年12月25日出生在日本广岛，因仰慕小岛秀夫的才华，于1994年加入KONAMI。其作品第一次被小岛秀夫发现后大加赞赏，于是小岛就决定让新川洋司参加到《METAL GEAR SOLID》的企画中，担任角色设计以及机械设定，十分喜欢使用pentel画笔进行创作，独特的画风以及世界观以及成为新川洋司的标志。1998年担任《合金装备》的角色和机体设定。2001年担任《合金装备2》的角色和机体设定。同年还担任了《终极地带》的部分机体设定。2003年担任《终极地带2》的机体设定，同年还为元气公司的《新撰组狼群传》担任了角色原画设定。2004年担任《合金装备3》的角色和机体设定。当然去年的《合金装备4》和刚公布的《合金装备 崛起》、《合金装备 和平行者》也都是他担任人设和机设。

Ohtsuka Akio 大冢明夫

日本著名的声优，由于其成熟稳重的声质，在诸多电影和动画、游戏中担任声优。比如《机动战士高达0083：星屑的回忆》当中的所罗门噩梦——卡多。《战国无双》系列和《无双OROCHI》系列中的本多忠胜。《最终幻想12》和《纷争 最终幻想》中的加布拉斯裁判长。《鬼武者》系列的总BOSS织田信长。《圣斗士星矢：极乐净土篇》中的冥王哈迪斯（真身）。当然，最最著名的还是《合金装备》系列的SNAKE和BIG BOSS，从PS上的《METAL GEAR SOLID》开始就一直担任主角的配音，直到《合金装备4》中仍然由他担任，相信之后的《合金装备 崛起》、《合金装备 和平行者》也是如此。判长。《鬼武者》系列的总BOSS织田信长。《圣斗士星矢：极乐净土篇》中的冥王哈迪斯（真身）。当然，最最著名的还是《合金装备》系列的SNAKE和BIG BOSS，从PS上的《METAL GEAR SOLID》开始就一直担任主角的配音，直到《合金装备4》中仍然由他担任，相信之后的《合金装备 崛起》、《合金装备 和平行者》也是如此。

村冈一树 Kazuki Muraoka

《合金装备》系列的音响监督和音效制作。他生于1959年3月9日，1986年加入KONAMI会社，是目前“Kojima Productions”的制作统括部长，音效监督，在整个系列的成长中，作出了非常卓越的贡献。

从1998年的PS版《METAL GEAR SOLID》开始就担任音响监督和音效制作，至今已经负责了整个系列的音效工作，包括《自由之子》、《食蛇者》、《爱国者之枪》、《李蛇》、《崛起》以及《和平行者》。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：你们是如何看待劈腿的？
本期问题策划：窦维泽

跟着三大有饭吃 BY:风林

啥是三大，索软任三大家，少了谁也不成。现在的局势非常有趣的是，三大主机出现了少有的消费群不重合现象。PS3汇聚了惊人数量的死忠，360继承了大部分“流行向”玩家，而Wii则真正开拓了新的市场群（同时也造成了很多任饭的不满……）。所以对于第三方来说，在经济危机下想生存，最重要的就是软件卖得要多。当三大都在逐渐失去了自己的性格并向着更广阔的人群拓展的时候，第三方的依然故我就显得多余和可笑了。生存才重要，虽然失去了独占让游戏的话题性减少，但玩家在跨平台游戏中又找到了新乐趣——机能对比。很多玩家对于同一款游戏在不同主机上的表现差异比较乐此不疲。少量精锐的独占游戏是必要的，而对于第三方来说，如果你没有像DQ这样有着绝对的销量把握的话，选择多一点没什么坏处。而这也是《FF13》最终决定多平台发售的原因所在。毕竟现在软件的开发成本过于高昂，单靠一台主机的消费群支持恐难以回本。而在下一代主机将会更加恐怖的软件研发费用面前，腿——是一定要劈的。死了，连劈的机会都没了。



言而无信者，是为劈腿 BY:北斗

劈腿、拍肩——如今早已成了游戏业界的时尚用语。不过依我之见，要讨论劈腿，首先得把“劈腿”的定义明确一下。

原本就是多平台发售的游戏算不算“劈腿”？不算。欧美游戏厂商的惯例就是尽可能的将一个游戏多平台发售，利益最大化，这是很正常的商业考虑，对许多玩家而言其实更是好事一桩。那么，到底什么才算是真正的“劈腿”？

例子其实很典型，如今的FF13、当年的生化4，都是标准的劈腿经典案例。在我看来，是否“劈腿”，首先要看其是否曾经以“某某平台独占”作为宣传口号，例如FF13曾经的PS3独占、生化4曾经的GC独占等等。其次是这些“独占作”最后言而无信，推出了其他版本，例如FF13跨平台给360，生化4跨平台给PS2。必须同时符合上述两个条件才是“劈腿”。



为何要劈腿？无非是为了保证游戏销量和营业利润而已。劈腿之所以被众人所讽刺，关键在于劈腿的厂商给人言而无信的恶劣印象，你要赚钱我们理解，但是立完牌坊又去当XX就是你的不对了。

劈腿是有钱人的游戏 BY:翅膀

本来劈腿这词是用在男女关系上的，不知从什么时候商业开始流行这词，本来么，商业就是金钱的世界，商人的目的就是赚钱，用钱来促成所谓劈腿是再正常不过的事情。

劈腿这词也不是近两年才在游戏界中兴起的，早年SS、PS时代就有过很多，殊不知当年的《格兰蒂亚》是怎么跨过去的，传闻中的DQ7也是被SEGA预定结果出在了PS上，商场比战场还要残酷，市场决定一切，即使原来的主子对自己再好，没钱赚也会对你说拜拜，即便对面是曾经的死对头，只要有钱赚那条腿就可以堂而皇之地跨过去，没有什么不可能的，商业就是这样，只要你有钱，多少条腿都不够劈的。



去年和田劈了，今年小岛劈了，明年再那个谁劈，哪个不是看中了X360这块全球性的市场，有钱不赚？那你不是个好商人，这年头不再一家独大，搞独占，那你只能少赚一半钱，您愿意，股东们还不愿意呢。其实，不用把劈腿这事看的那么重，对商人来说这只是一桩交易的成功而已，是再正常不过的事，对这些有钱人来说，这就是一场游戏。

无双即使劈腿，也没多大收益 BY:七曜

进入次世代以后，KOEI的《真・三国无双5》算是首批劈腿的大作软件之一了。对于KOEI这种以利益为第一位的厂商来说，能多赚一点是一点的想法，我当然理解，不过自从《无双》系列推出XBOX360版以来，这个之前的无双冷饭收容器，终于与PS系主机获得了同步。不过在每作的销量来看，差距是在甚远。比如PS3版《真・三国无双5》30多万，而360版以万为单位来统计，还是个位数。《真・三国无双5 帝国》PS3首周销量接近10万，而360是1万5，《高达无双2》的360在高达FANS的加入下，终于突破了10万份，但还没有PS2版卖的多。在这些数据面前，我已经不用多说什么了。对于即将在11月发售的《战国无双3》，目前公布的是Wii独占，但这个移植只是时间问题，不过出于Treasure Box（豪华限定版）只有首发平台作品携带，所以还是购买日版吧。而且这次《战国无双3》携带的《谜之村雨城》模式版权为任天堂所有，即使跨平台，这个模式也不可能保留到PS3版中。而且以往很多阉割版都没有《猛将传》和《帝国》等资料篇。



说我劈腿？先生您贵姓啊？ BY:猴子

“劈腿”，是“脚踏两条船”的通俗说法。一般来说，这个名词是用来描述恋爱与婚姻中出现的不忠行为的。现在把游戏软件商与硬件商之间的放鸽子也称为“劈腿”，实际上未必合适。首先现在的软件商与硬件商之间一般都是以契约的方式来决定制作游戏，即使毁约，顶多也就是一个商业诚信的问题，无论如何也扯不到感情上面。你不是我凯子我也不是你马子，制作游戏这个工作，我给你干得，给别人也干得。谁给我钱多我就给谁干，说什么劈腿呢？因此说某厂的独占计划因为变卦而泡汤，我觉得把这样的事情说成“劈腿”还是值得争论的。因为软件商和主机制造商之间的关系并不是同居共财，彼此双方也没有忠贞不渝的义务，双方承担的只是商业责任和诚信的义务。开发者毁约，游戏跨平台发售，最多只算是一个诚信问题，而不是道德问题。可惜的是一些人总是善于而且只善于用道德解释一切问题，并且喜欢站在道德的制高点上俯视众生。在我看来，这样的做法实在不值得效仿。

如果从商业利益角度来考虑“劈腿”问题，我们就可以发现这种事情实在是再平常不过的了。原因很简单，大家在商言商，没有利益义务劳动是划不来的。不管当初签约的时候怎么样，如果到时候钱的问题保证不了，那么啥也别说了。夫妻本是同林鸟还得大难临头各自飞呢，何况根本没有婚恋关系的游戏厂商呢。

08月下
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，180分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 游戏新作视频
DJ英雄（全平台）/SD高达G世纪战争（Wii/PS2）/超级猴子球（Wii）/灵魂能力 破碎的命运（PSP）/对战麻将（PS3）/多罗 天天在一起（PS3）/钢铁侠2（全平台）/辉石之霸者（PSP）/极品飞车13 变速（全平台）/偶像大师DS（NDS）/使命召唤 现代战争2（Xbox360/PS3）/死神DS4（NDS）/特种部队 眼镜蛇的崛起（Xbox360/PS3）/铁拳6 BR（Xbox360/PS3）/小小大星球 最新关卡包（PS3）/伊苏7（PSP）/战国BASARA3（平台未知）

火线点评 点评时下流行游戏软件
怪物猎人3（Wii）/格斗之王12（Xbox360/PS3）/七龙珠 天下第一冒险（Wii）



LIVE试玩 试玩版最速体验
PSP版《灵魂能力 破碎的命运》

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛
09年7月日本《铁拳6BR》对战会精选

游戏天下事 聚焦时下游戏话题
PSP GO和PSP 3000该如何选择？
NDS的后继机种何时推出，功能如何？



恶搞频道 奇思妙想大集合
最终幻想VS死或生4（五）

特别收录 超值光盘附赠内容
《战国BASARA》连载动画

30Min PSP版《灵魂能力》即将登场 新作宣传加试玩体验一并收录



预定2009年夏季推出的PSP武器格斗游戏《灵魂能力 破碎的命运》，由于越来越临近发售日期，所以公开的消息也逐渐频繁起来。本作是经典武器格斗游戏《灵魂能力》系列首款登陆掌机平台的作品，以《灵魂能力4》的系统与内容为基础加以强化，收录了超过30名登场角色，并追加新角色与新模式等原创要素，支持联机对战，特别是本次加入的战神克里托斯格外引人注目。本期的节目中，我们不仅为大家带来最新的游戏宣传视频，更在“LIVE试玩”栏目里为大家奉上本作的试玩体验录像，敬请关注！

10Min “面目全非”的格斗之王12 系列首个满分作品《MH3》



首个登陆次世代主机的《格斗之王12》终于和大家见面了，初次接触这个游戏的人恐怕一时很难接受这么巨大的改变。从整体来看，画面的确是进化了，但角色的外观变化恐怕绝对不是传统fans可以理解的。至于招数的变化，使得虽然人物没变，但那种亲切感大打折扣。而《怪物猎人3》是《怪物猎人》系列首次登陆Wii的正统续作，游戏开发者将其看作是以全新的思路开发的游戏新作，在制作之初便想给予玩家完全不同的狩猎体验。想知道这两款最新发售的游戏究竟质量如何？且看本期火线点评！

10Min 对战再见对战 铁拳就是铁拳

谁说格斗不景气？今年绝对是格斗游戏打翻身仗的一年！数数已经发售的作品，还有即将发售的，今年的格斗精品还真有不少。《格斗之王12》之后，接下来大家关注的应该就是PSP版的《灵魂能力》以及家用机的《铁拳6BR》了！早已在街机上推出的《铁拳6BR》现在活跃于各大比赛，在高手如云的今天，我们怎么能错过任何一次学习机会呢？本期继续。



30Min 关注BASARA3 平台之谜仍未解

CAPCOM早前宣布将于2010年推出《战国BASARA3》，但登陆平台一直未定。据说游戏将以1600年所发生的“关原之战”为背景，在这场战役中对抗双方各自动员了超过10万兵力，是终结战国乱世的一场决定性战争。游戏中除了先前的武将外，还会有许多新武将登场，但官方也一直保密。本期我们将一睹该作的风采，可惜只有CG，否则平台就真相大白了。



10Min PSP GO和3000该如何抉择？ NDS的后继机种何时现身？



PSP GO在10月1日就要发售了，很多还没有入手PSP的玩家可能会在GO和3000之间犹豫不决。小沛和达人在这方面也都有着各自的意见，其实这两者各有优劣，GO在便携方面和多媒体娱乐方面明显要更强一些，但就破解而言，恐怕对于普通玩家来说还是买3000更为实际。另外，还有读者提问NDS的后继机种何时现身？对于这个连官方都没有消息的问题，恐怕就只能猜测了，至于新主机的功能，更是留给我们很大的想象空间。那么小沛和达人在游戏天下事中会有怎样的言论呢？马上去一探究竟吧。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。


MODERN WARFARE 2